セガサターン、今年後半のビッグタイトル大集結！
SEGA
セガサターンマガジン
SEGA SATURN
©セガ・エンタープライゼス
SOFT BANK
平成2年6月16日第三種郵便物認可
1996年10月25日発行
（毎月第2.4金曜日発行）
第12巻18号通巻152号
540 YEN
SATURN
MAGAZINE
特報！
サクラ大戦
機動戦士ガンダム外伝II
蒼を受け継ぐ者
バーチャコップ2
エネミーゼロ
サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣
特集！
サターンでRPG '96
今秋、話題騒然のRPGタイトル大集合!!
LUNAR SILVER STAR STORY
シャイニング・ザ・ホーリィアーク
リグロードサーガ2/シャイニング・ザ・ホーリィアーク
ラングリッサーIII/天外魔境 第四の黙示録 他
セガサターン最新ソフト満載！
セクシーパロディウス/風水先生/シェルショック
M～君を伝えて～/LULU
TOKYO MAHJONG LAND
ぎゅわんぶらあ自己中心派
SPECIALポスター付録
ラングリッサーIII
電脳戦機バーチャロン対戦画面&
オープニングムービー初公開！
セガサターンCOMPLETE GUIDE！
ストリートファイターZERO2/ファイティングバイパーズ
セガラリー・チャンピオンシップ・プラス/リアルバウト餓狼伝説
1996
10/25
Vol.18

感動大作、今

空間で戦え! パワーアップした新「圧倒的立体バトル」システム!
足場からすべり落ちる・空を飛ぶ・空中でのバトルなど、変化に富んだ地形表現と共に緻密なゲーム性と戦略性を表現。

カメラワークとポリゴン地形による圧倒的なイベントの数々!
大地が割れる、火山が噴火するなど、ポリゴン地形を利用したド派手なイベントは、抜群のインパクトと臨場感あふれる演出を実現。

大幅強化、スキルシステムと技アニメーション!
好評「スキル」システムが一段とパワーアップ。使える技の総数は前作の1.5倍、なんと200種類以上に!

世界が前作の3倍に拡大、物語は新たな大陸へ!
世界の広さは「リグ1」の3倍にアップ、戦闘フィールドやイベントも増え、さらにドラマチックなストーリーが繰り広げられます。

11月8日発売 5,800円
【タクティカル RPG】

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月~金 10:00~17:00(祝祭日除く)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

アーケードはもちろん、サターン情報も満載!!
好評発売中
公式 SEGA Magazine
毎月13日発売 定価300円(税込)

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

ふたたび…
SEGASATURN
がはなせない!
SEGASATURN™
希望小売価格 ¥20,000(税別)

SEGA

サターンで遊ぶ、ゲーム

GAM

ますます好調！

新登場　お兄さん

エジホン

インフォメーション　映画「モスラ」

新登場　お兄さん

エジホン

インフォメーション　映画「モスラ」

ビビットボーイの大冒険３

ビビットボーイの大冒険３

ゲーム広告　Schick Protector Man

インフォメーション　音楽「電気グループ」

インフォメーション　音楽「電気グループ」

ゲーム広告　Schick Protector Man

ができるゲームロムマガ。

E-WARE

ゲームウェアVol.3登場！

インフォメーション ゲーム 「バーチャコップ2」

デジタル・ギャラリー

インフォメーション ゲーム 「セガ ツーリングカーチャンピオンシップ」

デジタル・ギャラリー

バーチャファイター「レジェンド オブ サラ part 2」

バーチャファイター「レジェンド オブ サラ part 2」

これがGAEM-WARE Vol.3だ！

■SERIAL GAME（連載ゲーム）

レジェンド オブ サラ part 2
あのバーチャファイターがデジタル・コミックで連載中！part 2で、ますますエキサイティングに！

エジホン
熱い声にお答えして、1号に引き続き登場。仲間はずれの文字を探す、一見シンプルなゲームの奥深さは驚くばかり。

ピピットボーイの大冒険3
3Dパズルゲームから対戦型おちものパズルゲームに大変身。

お兄さん
ゲームウェアでしか体験できない、シュールでほのぼのとした「お兄さん」の世界は、正に現代の＜東海道中膝栗毛＞だ。

■INTERACTIVE ADVERTISING（ゲーム広告）

Schick Protector Man
男ならみんな知ってるカミソリ「Schick Protector」をモチーフに硬派な「格闘型ブロック崩しゲーム」。これは、笑える、ハマります。

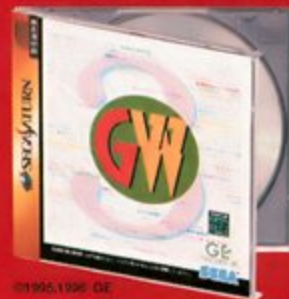
■INFORMATION（インフォメーション）

音　楽／電気グループ
映　画／モスラ
ゲーム／バーチャコップ2
セガ ツーリングカーチャンピオンシップ

■DIGITAL GALLERY（デジタル・ギャラリー）
デジタル投稿コーナー、プロ、アマ問わず、ユーザーのデジタル作品を掲載。

■SHOPPING（ショッピング）
キャラクター・グッズ、攻略本、怪獣グッズ等、サターンファン必須アイテム大集合。

■PREVIEW MOVIE（プレビュー・ムービー）

「月花霧幻譚～TORICO～」
あのセガの名作「月花霧幻譚～TORICO～」の世界がムービーで楽しめる。

©1995,1996 GE

10月4日Vol.3 発売。

1,980円

お買いもとめは、お近くのセガサターンソフト販売店で。

武装カー・アクション・ゲーム!!

VATLVA バトルバ™

96年11月29日発売予定/予価5,800円(税別)

サターンソフト初!
対戦型・武装カーアクションゲーム、出現。

バトルバ まもなく登場。

1～2人プレイのシナリオモードや、最大6人プレイの複数対戦モード*を設定。
2対4、3対3など自由にタッグを組んで、チームバトルが楽しめる。
ブラックホール弾や波動砲など、超過激な武器は50種以上からセレクト可能。
新体験のカーバトルが、いよいよやってくる。

*3人以上の複数対戦の場合は、別売のマルチタップと人数分のコントロールパッドが必要です。

※画面写真・設定イラスト等は開発中のものです。

マシンは自在に改造ができ、自分だけのオリジナルマシンを造ってセーブできる。エンジン・サス・タイヤ・装甲など、その組合せは、15,000とおり以上。オリジナルキャラクターは、マンガ家"有賀ヒトシ"氏の書き下ろし。BGMは、"古代祐三/川島基宏"両氏の名コンビが担当し、バトルを盛り上げてくれる。

BANPRESTO
INFORMATION OF BANPRESTO'S SOFTWARES SALES IN OCTOBER
東亜プラン縦STG最終作がサターンに甦る!
ゲームセンターで不滅の人気を誇った東亜プランの縦スクロールシューティングの最終作「BATSUGUN」。その画面を埋め尽くす2Pでのショットやボンバーなどド派手な表現を完全移植!縦画面のアーケードモードやオプションに加え、サウンドのアレンジバージョンも追加されたシューティングファン必須のソフト。
SEGASATURN
BATSUGUN
©TOAPLAN 1993
©BANPRESTO 1996
1996.10発売予定
■縦スクロールシューティング　■予価5,800円（税抜）
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに!
バンプレストグループ テレフォンサービス
03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ!
受付 10:00~16:00 月~金（土・日・祭日を除く）
株式会社バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1　〒271
※バンプレストはバンダイグループの一社です。
BANPRESTO

ドキドキするお知らせです。

あの「ぬし釣り」シリーズ、「湾岸デッドヒート」などをリリースしてきた（株）パック・イン・ビデオと「クラシックロード」シリーズ、「キング・オブ・ボクシング」シリーズなどをリリースしてきたビクター エンタテインメント（株）インタラクティブ・ソフト部が、なんとドッキング。10月1日、「株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア」という名前のひとつの会社になりました。新会社のコンセプトは「個性あるソフト制作」。パワーアップした頭脳とハートで、共感と感動いっぱいの創造的な作品を次々にお届けしていきます。さあ、たのしみにしていてください。

株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア

パック イン ソフト本部 〒107 東京都港区南青山3-17-14 中山ビル6F TEL.03-3796-6812
ビクター ソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9132
＊ソフトに関してのお問い合わせは、従来通り各本部へお願いいたします。

おまたせしました！まっこう勝負！

元祖キャラクター麻雀がいよいよセガサターンへ登場！おなじみ「ぎゅわん自己」の面々が、今度はセガサターンで大暴れします！　今回は総勢56人の個性派雀士が登場し、『ぎゅわん自己』ワールドを構築します。

個性的な雀士たちを再現するために、全キャラクターが肉声によりセリフをしゃべり、状況に応じてアニメーションをおこなう麻雀ゲームの決定版です。

10月18日新発売
価格6,800円
（税別）

ぎゅわんぶらあ 自己中心派
TOKYO MAHJONGLAND
ぎゅわんぶらあ自己中心派　トーキョー マージャンランド

最高、最速、最強の思考ルーチンを搭載！
実績のある弊社の麻雀思考ルーチンを更に強化しました。今までの16BIT機では実現できなかった新たな思考ルーチンを追加することにより、麻雀の打ち筋が更にしっかりとしたものになりました。今まで以上に、雀士達の個性が感じられるはずです。

プレイヤーを引き込むアニメーションデモも、さらにパワーアップ。
弊社開発のアニメーションシステムにより、高いクオリティーのデモを長時間展開します。

豊富なゲームモードを満載
今回の「ぎゅわん自己」は、3つのモードを用意。もちろん好きなモードから遊べます。

●ストーリー麻雀
東京bayに建設された、ぎゅわんぶらあ憧れの地「東京マージャンランド」･･･。しかし、このマージャンランドには悪の陰謀が渦巻いていた !! ゆけ、豊臣！すすめ、ドラ夫 !!
数々のアトラクションをくぐりぬけ、東京マージャンランドを我が物に･･･じゃなくて、悪の魔の手から取り戻すのだ !!

●デート麻雀アニバーサリー
入手困難な東京マージャンランドのチケットを手に入れたからには、意中の彼女をデートに誘ってみよう！彼女のハートを射止められるかどうかは、君の雀力にかかっているぞ。さて、キミは彼女の「永遠の愛」を勝ち取ることができるかな？

●フリー対戦
ただひたすら「ぎゅわん自己」の面々と麻雀を打ち続けるモード。総勢56人のキャラクタ達との対戦は、一筋縄ではいかないぞ。もちろん、ツキ有り、ツキ無しも選べます。

〒171東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL.03-3984-1136（平日10:00～17:00）
※ホームページを開設しました！　URL.http://www.gamearts.co.jp/

SEGASATURN

'96年10月25日発売
6,800円(税別)

あのシステムソフトの名作シミュレーションゲームが
今、セガサターンで甦る。

全130体以上のモンスター登場!

ストーリーモード30面、マップモード20面、
マップエディット機能付き

音楽:新進気鋭　松尾早人

東芝EMI株式会社
第III営業本部 ROMグループ

〒107　東京都港区赤坂2-2-17
ユーザーサポート
TEL.03-5512-8660

ゲームやPCの最新情報が毎日メールで届きます。

ゲーム情報やパソコン情報が、毎日、電子メールとして配信されます(土日祝除く)。しかも、今なら無料です。

GAME NEWS

新作ゲーム、イベント情報、売上ランキング、テーマパーク、業界裏話など、ゲームに関するあらゆる情報を毎日配信します。

PC NEWS

ハード、アプリケーション、ネットワーク、OS、インターネット、イントラネットなど、パソコンに関するあらゆる最新情報を毎日配信します。

手続きカンタン！いますぐ、お申し込みください！

インターネットでお申し込みの場合

[http://www.busters.or.jp/]

電子メールでもお申し込みになれます。

下記の必要事項を明記のうえ、apply@busters.or.jpまでメールでお申し込みください。

(パソコン通信からのインターネットメール送信手順は各サービス会社により異なりますので、詳しくは各担当事務局にお問い合わせください。)

●氏名●メールアドレス●年齢●性別●ご希望のニュース(GAME NEWS、またはPC NEWS、あるいは両方)

ご不明の点は ☎045-633-5113㈱ケイネット パーソナル営業部までお問い合わせください。

さらに、インターネットのホームページ
Internet BUSTERSにアクセスしていただくと
①ビジュアル情報　②BUSTERS NEWSバックナンバー
③メール会員専用コーナーなどもおたのしみいただけます。

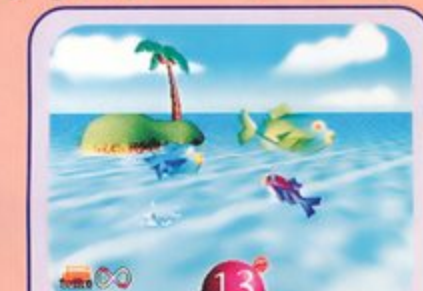
株式会社ケイネット
〒231 神奈川県横浜市中区尾上町5-80

●今なら「TIGER_SHELTER」「<速報>株式&企業情報」も無料キャンペーン実施中(http://www.isite.or.jp/)

マイティ ヒット

バーチャガン HSS-0122
希望小売価格 2,900円（税別）
商品にはバーチャガンは付属しません。

バーチャガン 対応

集中力の高いクールなあなた。フォークの案内する集中力ステージでかっこよく、一発でターゲットをしとめましょう。

反射神経抜群で、すばしっこいあなた。ピッチィの案内する連射ステージで、ターゲットを一気に撃ちぬきましょう。

記憶力のある頭の良いあなた。メリーナの案内する記憶ステージで、ユニークな頭の体操を楽しんでみては？

新しいガンの遊び方、おしえます。

START

リーダーシップをとりたがる方
YES or A / NO or B

映画館の前に一時間以上の列ができていたら？
A.別の映画を見る
B.列に並ぶ

ゲームショップへ行くと、あなたは？
A.欲しい物だけを選ぶ
B.いろいろと迷ってしまう

喫茶店でオーダーするなら？
A.ジュース
B.コーヒー

イスに座るときの動作は？
A.足をそろえて座る
B.足を大きく広げる

長時間ゲームをプレイしてもあきない

授業中、ついつい居眠りしてしまう

うれしいことがあった日は、なかなか眠れない

食べ物の好き嫌いはない

冬休みに行くとしたら？
A.カナダでスキー
B.暖かいハワイ

おこづかいをもらったら？
A.すぐに使いきってしまう
B.計画的に使う

あなたのねぞうはどっちに近い？
A.横向き
B.あおむけ

人を笑わせるのがとくいだ

身振りが大きいとよく言われる

スポーツは、見るよりやる方

行動力のあるスポーツマンのあなた。ボルガンの案内する破壊ステージで、持ち前の破壊力を試してみましょう。

柔軟性のある器用なあなた。パンチョの案内するその他のステージで、手強いターゲットを狙って行きましょう。

予価 5,800円（税別） 96年10月18日発売予定

株式会社アルトロン
TEL.03-3440-0603
〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TKB御殿山ビル4F

角川書店

〒162 東京都新宿区市谷本村町2-21
HJK市ヶ谷ビルディング

GAME ARTS

青き星のもと、新たなる物語が紡ぎだされる。

セガサターン専用ファンタジーRPG

ルナ ～シルバースターストーリー～
LUNAR
SILVER STAR STORY

10月25日発売!!

定価
6,800円(税別)

セガサターンに先駆けてCDブックで「LUNAR」が登場!!

全4巻　第1・2・3巻、絶賛発売中!! 定価各2,800円(税込) 第4巻11月7日発売予定

イラスト/窪岡俊之　CAST/アレス:石田彰　ルーナ:氷上恭子　ナル:萩森侚子

InterAccess
インターアクセス0088

●「従量制ダイアルアップ」と「みてねっと」カードは、日本テレコム「インターアクセス0088」によるサービスです。●従量制ダイアルアップ型接続サービスをご利用の際には、日本テレコム市外電話サービスへのご加入が必要です（インフォメーション☎0088-22-3637）。

やってねっと！

みてねっと！

早く帰ってインターネット！

プリペイドカード「みてねっと」で初めてのインターネット。

「インターネットをもっともっと多くの人に楽しんでいただきたいな」とつくりました。カード料金には通話料とインターネットアクセス料が組み込まれていて、手にしたその日からいつでもどこでも何度でもインターネットのアクセスが楽しめるというすぐれもの。「みてねっと」は2000円で100分間接続です。

インターネットおはじめ券「みてねっと」

セガサターンでインターネットを体験したい人には、とても便利。

個人向けのダイアルアップも大容量バックボーンで快適スタート。

インターネットに慣れてきたら、今度はダイアルアップでどうぞ。専用線型接続サービスで実績のある東京インターネットが、新しくはじめた従量制ダイアルアップ型接続サービス。1分間3円と、うれしいお手頃料金です。そのうえ、日本全国どこからかけても均一通話料のインターアクセス0088。東京インターネットの大容量バックボーンで快適につながります。

接続料金

初期費用	3,000円
月額基本料金	500円
追加従量料金	3円／分

※基本料金には2時間分の使用料金が含まれております。

通話料金(全国均一)

午前8時〜午後11時	10円／60秒
午後11時〜翌朝午前8時	10円／70秒

TOKYO INTERNET
東京インターネット株式会社

お問い合わせは
東京インターネット株式会社
本社／〒160 東京都新宿区新宿2-3-10 新宿御苑ビル
TEL. 03-3341-6386　FAX. 03-3341-6305
E-mail info@TokyoNet.AD.JP
URL http://www.TokyoNet.AD.JP

発売元／株式会社エムイーエム　販売元／BMGビクター株式会社

NEO LABEL LINE UP

GAME SOUND COLLECTION

ゲームファン必聴! 話題のゲームサウンドをCD化!!

アスキーが放つ超大作シネマティックアドベンチャー。

「時空探偵DD～幻のローレライ～」絶賛発売中
定価2,000yen (tax in) VOCR-5013
●エンディングテーマ「過ぎ行く季節」インストバージョン収録
●6曲のリアレンジ曲を収録
●ボーナストラック（ゲーム未使用曲）収録
初回封入特典：特製ステッカー

ASCII 株式会社アスキー　ASCII SOFT

©1996 ASCII / SYSTEM SACOM / Hideki Sonoda

未来型パワーバトル炸裂!!
バンプレストの超話題格闘ゲーム

「MEGATUDO2096」 1996.10.23 ON SALE
定価2,000yen (tax in) VOCR-5014
●ボーナストラック（リミックスヴァージョン）収録
初回封入特典：特製ワークスエンブレムステッカー

BANPRESTO

© General Support © BANPRESTO 1996

VOL 3

アーケードやコンシューマで大人気のアイドル麻雀ゲーム

アイドル麻雀
「ファイナルロマンスＲ」
1996.10.23 ON SALE
定価2,000yen (tax in)VOCR-5015
●すぎやま現象描き下ろしジャケット
●未発表、新録音の、りな・美夏・ケイト・涼子・明日香のキャラクターボイス収録
●アーケード版にのみ収録されているボイスを含む、全キャラクターボイス収録
●ボーナストラック（サターン版未収録「通信対局のテーマ」）収録
予約特典：すぎやま現象描き下ろしポスター
封入特典：特製ステッカー

© VIDEO SYSTEM / すぎやま現象 1996

DANCE REVOLUTION TEAM

アーケードやコンシューマで大人気のゲームサウンドがダンスリミックスで続々登場!!

VOL.1「VAMPIRE HUNTER」
好評発売中
定価2,800yen (tax in)
VOCR-5011
●ファン必聴!! キャラクターボイス／SEを曲中にインストール
●メドレーボーナスミックス収録
●レイレイステージパラードアレンジ収録
初回封入特典：特製ステッカー
応募特典：抽選で「キャラクターフィギュア」プレゼント

CAPCOM

VOL.2「闘神伝２」
好評発売中
定価2,800yen (tax in)
VOCR-5012
●人気キャラのステージを中心に曲を構成
●ファン必聴!! エイジ、エリス、ソフィア等のキャラクターボイスを曲中にインストール
●ガイアステージパラードアレンジ収録
初回封入特典：特製ステッカー

イラスト／ことぶきつかさ

TAKARA

OVA闘神伝VOL.1／OVA闘神伝VOL.2絶賛発売中　●各￥5,800(tax in)　発売元：ＢＭＧビクター

NEO LABELの最新情報が聞けるMEMダイヤル：03-5701-9349

Virtua Fighter 3™

Powered by Model 3

SOUND TRACKS

10/23 In Store

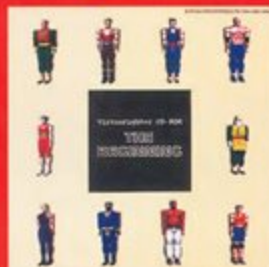
TYCY-5522 ¥2,000(tax in)

遂にベールを脱いだVirtuaFighter3！ 毎秒100万ポリゴンの描画能力を誇るビデオゲームボード「MODEL3」による圧倒的な表現力を得て、更なる進化を遂げた。この「MODEL3」の高い処理能力により、これまで以上のポテンシャルを引き出されたのが、各ステージBGMや、アドバタイズBGMといったサウンドである。 このド迫力のオリジナル音源を余すところなく収録したのが本アルバムである。
このアルバムを聴けばアーケードでの対戦がよりハイ・テンションになるのは間違いない!!

SOUND TRACKシリーズ発売中 各¥2,000(tax in)

- ■VirtuaFighter KIDS TYCY-5520
- ■SONIC THE FIGHTERS TYCY-5521

★特報！最強の攻略ビデオ。本命盤！★

「CGMV VIRTUAFIGHTER 3」
(Part 1, Part 2) 12/21発売予定 TYVY-5013, 5014 各¥4,900(tax in)

このROMはバーチャファイターの大事典といっても過言ではない。

VirtuaFighter CD-ROM
THE BEGINNING
for Macintosh

逐に完成！これで君も「VF」の達人になれる。

■動作環境■このCD-ROMの収録内容をすべて楽しむためには、以下の環境が必要です。
●システム 漢字TALK7.1及び漢字TALK7.5対応●CPU MC680LC40／33MHz以上(Power PC搭載マシンを推奨)●ディスプレイ 32,000色(16bitカラー)／640×480ドット以上表示●CD-ROMドライブ 倍速ドライブ(Apple純正及び相当品)●メモリ 6MB以上の空きメモリ●機能拡張 Quick Time 2.1 Sound Manager 3.1(本CD-ROMに付属)●プリンタ カラープリンタを推奨●その他 After Dark 2.0以上(別途お買い求めください)

TYRY-1001 ¥5,974(tax in) 発売元：ユーメックス 販売元：東芝EMI

YOUMEX TOSHIBA EMI

 INFORMATION▶YOUMEX ☎03-3585-1477 発売・販売：東芝EMI

SIERRA PIONEER

SEGA SATURN

3D ウルトラピンボール

かつてない面白さ！興奮無限台!!

痛快！アクションピンボールの決定版!!

日米で大ヒット中のピンボールゲームが遂にSEGAサターンに登場。宇宙コロニーを舞台に、画面狭しと駆けめぐるピンボール。ブルドーザーが爆発し、グライダーが飛び回り、巨大な隕石が落ちてくる——！一瞬たりとも目が離せない展開が、まさに超(ウルトラ)ピンボール！3種類のテーブルを自在にワープし、次々起こるチャレンジイベントを全てクリアし、スターシップを発射せよ!!

12月発売予定 ● 5,800円(税別)

発売元：シエラ・パイオニア株式会社　販売元：パイオニアLDC株式会社
販売に関するお問い合わせ先：パイオニアLDC株式会社開発事業部　TEL.03-5721-1359

シエラ・パイオニアWWWサーバ●製品情報、サービス情報などをオンラインでお届けします。
http://www.pioneer.co.jp/sierrap/index.html

NECRONOMICON
SEGASATURN
デジタルピンボール
「ネクロノミコン」
11月15日発売 ¥5,800(税別)
KAZe Co., Ltd.
株式会社カゼ
〒107 東京都港区南青山7-3-2 パークM705
Tel. 03(3797)0350
E-Mail: pinball@po.iijnet.or.jpinfo@kazenet.com
ときどき死ななきゃ、生きてられない。
Digital Pinball
SEGASATURN

スペシャルパッケージ
10月18日発売決定!!
〜発売日遅期のお詫び〜
この度、ラングリッサーIIIの発売日が上記のとおり正式に決定しました。
度重なる遅期で大変ご迷惑をおかけしましたことをお詫び申し上げます。
発売日まであと数日お待ち頂き、最高のラングリッサーをお楽しみください。
SEGASATURN
—遥けき未来への伝説、始まる。—
セミリアルタイムシミュレーションロープレ
ラングリッサーIII
特別価格 ¥6,200（税別）
©NCS
初回限定スペシャルパッケージは3大特典付き！
●うるし原智志3Dホログラムイラストシート
●声優直筆メッセージ&サイン入りラングリッサーファンブック
●抽選で、うるし原サイン入りポスターまたはテレカプレゼント
スペシャルパッケージが手に入らなかった人のために、
オマケ付きレギュラーパッケージもあるよ！
●抽選で未公開イラストテレカプレゼント！
●毎度恒例の“隠し面”を出し方大公開！
●うるし原サイン入りイラストをマニュアルに収録！
レギュラーパッケージ
¥5,800（税別）
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
メサイヤ MASAYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社

最後の18才未満禁止。
やばいソフト。

ホーンテッド　カジノ

ダミーヘッド3次元音響搭載。　アダルトRPGカジノゲーム　絶賛発売中　価格￥7,900（税別）3枚組

ポーカー、ブラックジャック、ルーレット、ヘルorヘブン。そして、吐息までかかってきそうな超リアルなサウンドシステムを実現。8人の美女たちに溺れる最後のアダルトカジノ。

声優　/　横尾まり、中沢みどり、吉田美保、麻見順子、折笠愛、松井菜桜子、本井英美、堀じゅんこ、藤本譲

発売元：有限会社ソシエッタ代官山 〒150東京都渋谷区恵比寿南3-5-8 2F TEL.03(5721)3955 JANコード4947431-969130

セガサターン専用ソフト

SOCIETA DAIKANYAMA

★濡れても大丈夫な
「お風呂にいっしょに入れる
大型ピンナップ」
付き！

株式会社セタ 監修/田中良 画
A4判・112ページ
定価2,000円

好評発売中！

人気脱衣麻雀ゲーム「スーパーリアル麻雀PⅥ」の設定資料集。
今回もクオリティの高いアニメシーンの設定原画やセルが満載。
キャラクターデザイナーである田中良が描き下ろした本書独占のイラストも多数収録。
大型ピンナップ付録や人気のプレゼントなどファン必携の豪華本！

好 評 発 売 中 ！

スーパーリアル麻雀 PⅡ&PⅢ ファンブック
株式会社セタ 監修/田中良 画
A4判・80ページ 定価2,000円

スーパーリアル麻雀 PⅣ 原画&設定資料集
株式会社セタ 監修/田中良 画
A4判・88ページ 定価2,000円

スーパーリアル麻雀 PV 原画&設定資料集
株式会社セタ 監修/田中良 画
A4判・112ページ 定価2,000円

スーパーリアル麻雀PV パラダイス ～オールスター4人打ち アンソロジーコミック
真行寺たつや/うらべ・すう/宮須弥 他著
A5判・240ページ 定価980円

■定価は税込みです ■お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社／出版事業部 SOFT BANK
販売局Tel.03-5642-8101

CONTENTS

セガサターンマガジン
1996年10月25日号 Vol.18
1996 SOFTBANK CORP.

SEGASATURN PRESS!

表紙CG作製：岡田義一/佐藤祐子（ベック）

カバーデザイン：村田雅英(Stone Age)

GAME INDEX

ヨーイ、ドン。
BATTLE ATHLETESS
バトルアスリーテス
大運動会
SEGA SATURN
熱血美少女スポ根SLG
'96年11月発売(予定)
A.D.4998
¥5,800(税込)
iPC
INCREMENT P CORP.
発売・インクリメントP(株) TEL 03(3491)6191
©AIC/iPC

セガサターン発売2周年記念!! ユーザーイベントキャラバン開催！

'94年11月22日に登場したセガサターンも、間もなく満2歳。家庭用ゲーム機として幅広い層に浸透し、対応ソフトも370タイトルを超えている。その発売2周年を記念したユーザーイベントキャラバン「SEGASATURN DIGITAL CIRCUS」が、フジテレビの主催で行われることが決定した。年末年始に発売が予定されている新作タイトルとともにイベントキャラバンが全国8カ所を訪れ、ゲーム大会などが開かれる。また、ボリショイサーカスのミニサーカース団によるパフォーマンスなどもプログラムされる予定だ。

今年4月にボディカラーの変更を行い、価格も手ごろになったセガサターンとV・サターン。

2周年記念となりそうな「バーチャコップ2」など、セガの新作を体験するチャンス。新規タイトルも!?

ライセンシー各社からもキャラバン参加がありそう。どんなタイトルが出展されるかは続報で……。

開催日	会場
11月9・10日	横浜・ランドマークタワー 福岡・キャナルシティ
11月16・17日	札幌・新千歳空港センタープラザ 広島・クレドふれあい広場
11月23・24日	東京・東京(お台場)ジョイポリス 名古屋・ナディアパーク
11月30日・12月1日	東京・恵比寿ガーデンホール 大阪・梅田ステラホール

富士通がセガサターンのライセンシィに

富士通株式会社が開発・販売を行うサターンソフトの発表会が、9月25日に行われた。この作品は、テレビ朝日系列で好評放送中の『世界の車窓から』をCD-ROM化したもので、すでにパソコン版がリリースされ、15万本の販売実績がある。サターン版はフルサイズの画面で"車窓"が楽しめる。

「世界の車窓から（Ⅰ）スイス編」は12月6日発売。4,800円。

リバーヒルがオウガ・プロジェクトを発動!?

リバーヒルソフトが「伝説のオウガバトル」のキャンペーンを9月20・21日に東京・秋葉原で行った。当日は駅前に古城をイメージしたブースが設置され、乗降客にアピール。さらに周辺のゲームショップを巡回し記念写真を撮るサービスをしていた。

BMGビクターが日米親善野球に5名を招待！

メジャーリーグファンは注目の野球ソフト「3Dベースボール-ザ・メジャー」を12月20日にリリースするBMGビクターからビッグなプレゼントだ。まず、発売が待ちきれないユーザーのために、東京・新宿のMLBトータルショップクラブハウス（渋谷区代々木2-10-4／03-3375-8900）に10月下旬から体験用サターンを設置。店内にはMLBのオフィシャルウエアが多数揃っているので、ファンならばぜひ、足を運びたい。

そして、日米のオールスターが東京ドームで激突する「'96スーパーメジャーシリーズ」の第8戦（11月8日正午開始）に、セガサターンマガジンの読者5名を招待してくれる。欄外を参照して応募しよう。

全選手が実名で登場。野茂ら50選手はモーションキャプチャーでフォームも完全再現。

BMGビクタープレゼント：ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号と、「3Dベースボール」やBMGビクターに寄せる期待を書き、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部「MLB見たい！」係まで。締め切りは10月28日必着。

クォヴァディス2の情報をラジオでチェック

「クォヴァディス２～惑星強襲からオヴァン・レイ」を制作中しているグラムスの情報が、たっぷり聴けるラジオ番組が始まった。文化放送で毎週水曜日21:00～21:30（他の局でも放送あり）のオンエアーされる「浅田葉子のグラムスレディオナイト」では、同じく同社制作の「ありす イン サイバーランド」で声を担当する浅田葉子がゲストを交えて軽快なトークを披露。そして、ラジオドラマのパートでは、1月から「クォヴァディス２」がスタートする。９月30日に行われた制作発表会にも総合プロデューサーの池田賢司が出席し、３月のソフト発売に合わせ盛り上げて行くと、語っていた。

ウイニングカップで「伝説の称号」をめざせ

光栄は「ウイニングポスト２ プログラム'96」の発売を記念して、応募パスワードによる最強競走馬決定戦「ウイニングカップ」を開催中だ。距離適性に応じて３種類のレースが用意されていて、ユーザーは育成した競走馬のパスワードを、ソフトに添付の専用ハガキでエントリーする。各レースの優勝馬には〝伝説の称号〟と賞金10万円が贈られる。応募方法も専用ハガキに明記されているから、まずはソフトを入手。締め切りは11月15日の消印まで。

馬主の立場からの競馬シミュレーション。単なる育成とはひと味違う。パスワード（写真）によって育てた馬のデータを再現できるため、こうしたイベントはもちろん、友達どうしでも対戦レースが楽しめる。

さまざまなソフトが集う展示会「JACOM Ⅱ」

ハードウェアを限定せず、さまざまなメーカーが出展する新作アミューズメントソフト展示会「JACOM Ⅱ」が、11月10日に東京・池袋のサンシャインシティ文化会館にて行われる。パソコンソフトが中心だが、メーカー主催の大型イベントとはまた異なった趣があり、コンシューマユーザーにも楽しめそうだ。

今回、このJACOM Ⅱを主催するブロッコリーから、ことぶきつかさ氏描き下ろしのポスターを10名、テレカを３名、そして入場券（1,000円）を10名にプレゼント。希望の品を書いて編集部まで。

当日は「闘神伝」のことぶきつかさ氏や四季童子氏のサイン会も行われる。開場は10時から16時まで。

クライマックスが正社員を募集するぞ！

「ダークセイバー」をリリースしたクライマックスが、インタラクティブムービー部門を設立。プラットフォームなどはまだ未定だが、来年末の発売に向けて第１弾タイトルの企画がスタートしている。そして、この制作に参加してくれる正社員を募集するとのこと。募集職種は、企画ディレクター、CGデザイナー、プログラマー。インタラクティブムービーに興味のある人は大きなチャンスかも知れない。応募は、〒160 新宿区四谷４-３-12四谷四丁目ビル８F㈱クライマックス CG係まで履歴書を郵送することから。（問い合わせ 03-3225-3511：担当／望月）。

Save your dream
華原朋美

オムロックレコード／1,000円

発売中

華原朋美ちゃんの新曲。ロッテのCM曲で、本人も出演しているだけに彼女ぴったりのイメージ。元気の出るリズムと高音域の歌声は必聴／

夢はひとり見るものじゃない
國府田マリ子

キングレコード／1,000円

10・23発売

マリ姉4枚目のシングルは「猛烈アジア太郎」のED曲。作詞はすべて彼女が手がけるなど〝シンガー〟としての彼女の成長も期待できる。

How's it going?
Halunillet

ファンハウス／3,000円

10・23発売

小さい頃から音楽環境に恵まれ今に至る彼女たちの音楽は、いいとこどりばかりのまさしくパーティ・ミュージック／元気な心から楽しそうな歌声はいかが？

nakitakunalu
内田由紀

キングレコード／3,000円

発売中

ボーイッシュな彼女から少しづつ大人になってゆく彼女を表すように、歌からはやさしさやせつなさが感じとれる、とてもいい心地にさせてくれるアルバムです。

ツインビーPARADISE3 Vol.5
ステレオドラマ

キングレコード／3,000円

10・23発売

文化放送系で絶好調放送中の「ステレオドラマ ツインビーPARADISE3」がCD化されてはや5枚め。初回特典は豪華にもスペシャルシングルCD封入だよっ。

SCITRON FANTASTIC CHARACTER SERIES
フィスト

サイトロン／2,500円

発売中

サターンにもうすぐ登場する美少女3D格闘ゲームが、いち早くCDに。初回限定はピクチャーCDだよ。No.1アイドルになるのはいつも大変だからね〃

VATLVA
体験版プレゼント

マシンをミニ４駆感覚でセッティングし、６人までの同時対戦が楽しめる「バトルバ」。発売元の日本ビクターが、体験版ディスクを1,000名にプレゼントしてくれる。さらにこの体験版の感想を編集部まで送ってくれれば、ビデオCD再生用の「ツインオペレーター」かテレカがもらえるダブルチャンスも企画中だ。応募は、ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を記入して下記まで。

〒103 中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク㈱セガサターンマガジン編集部「バトルバ体験版」係まで。エインシャント制作の痛快カーバトルが楽しめるチャンスだ！

エクシングがアルバイトを募集：「ウルフファング」などを制作中の㈱エクシングが、①ゲーム制作部門②広報部門にて業務アシスタントを募集。東京近郊在住で下記所在地に通勤可能な方に限ります。希望者は、履歴書、それに興味がある業務部門と業務を明記してお送りください。書類審査合格の方には追って面接日等をお知らせ致します。１カ月後も連絡がなかった場合は、不採用とご理解ください。応募先：〒108 港区芝5-3-2 芝第一ビル６F㈱エクシング エンタテイメント事業部アルバイト係（03-5443-1636／受付時間：平日13:00～18:00）。

DATA STATION

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジンデータステーション

セガ周辺のデータ関係はコレでチェーック!!

SEGA SATURN SOFT SALES

年内一気に500万台！ 最新サターンソフトの売れ筋は？

ソフト売上げ SHOP DATA TOP10

9月の新作・大作ラッシュ決戦の中、圧倒的な勢いを見せたのが、テレビCMもガンガン流されていた「サクラ大戦」。サタマガ推定約10万本用意されていた限定版は初日午前中で即完売。問い合わせ殺到状態だったそうだぞ。今回はベスト10すべてのソフトが買いか!?

1位 NEW SOFT **サクラ大戦**
セガ／'96年9月27日発売／5,800円・8,800円（マウス対応）／ADV

25648POINTS

大々的なCM展開も効いてか、1週間で推定約50万本を販売。限定版はAタイプに人気集中。まだまだ行く？

2位 NEW SOFT **ストリートファイターZERO2**
カプコン／'96年9月14日発売／5,800円／ACT

12354POINTS

ゲームの移植度、キャラクターの数、裏技の充実度などすべてで他機種版をリード。評判のほうも◎だぞ。

3位 NEW SOFT **機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー**
バンダイ／'96年9月20日発売／4,800円／SHT

10205POINTS

なめらかに動く多彩なモビルスーツと低価格が魅力だね。やや短い気もするけど、今後の「Ⅱ」「Ⅲ」に期待。

4位 NEW SOFT **ポリスノーツ**
コナミ／'96年9月13日発売／6,800円／ADV

3428POINTS

まさに最終形の完成度。サターンならではの演出も○。

5位 NEW SOFT **三國志Ⅴ**
光栄／'96年9月27日発売／9,800円／SLG

3165POINTS

伏兵的な売れ行きで5位にランクイン。P.120も必見。

6位 NEW SOFT **リアルバウト餓狼伝説**
SNK／'96年9月20日発売／5,800円・8,800円（拡張RAM対応）／ACT

2757POINTS

拡張RAMカートリッジ対応で好移植。キャラも豊富。

7位 前回1位 **ファイティングバイパーズ**
セガ／'96年8月30日発売／6,800円／ACT

2710POINTS

デカ頭とクマちゃんの技名は大爆笑。P.187へGOGO／

8位 NEW SOFT **SEGA AGES アウトラン**
セガ／'96年9月20日発売／3,800円／RAC

1951POINTS

究極の移植で名作が復活。アレンジ曲はファン必聴／

9位 NEW SOFT **ときめきメモリアル対戦ぱずるだま**
コナミ／'96年9月27日発売／5,800円／PUZ

1946POINTS

ときメモ人気はここまで来た。かわいい声にメロメロ？

10位 NEW SOFT **SEGA AGES アフターバーナーⅡ**
セガ／'96年9月27日発売／3,800円／SHT

1558POINTS

こちらも超完璧な1本。スーパープレイの再生は必見。

※上のセガサターンソフト売上げランキングは、以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は9月12日～9月27日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ満ノ口●ブルート●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新アーケードゲームの人気度をチェーック!!

ビデオゲーム SHOP DATA TOP5

あいかわらず人気驀進中の「バーチャファイター3」は、まだ対戦台が少ないせいもあって、一歩引いて見てる人も多いみたい。そろそろ100円台と対戦台の大量導入を期待したいところだよね。AMショーで登場した新製品もこれからドンドン登場するぞ。期待大／

1 バーチャファイター3

早くも次号で全技を大公開予定／今後も最新情報は見逃せないね。

CHECK GAME!

5 プロップサイクル

ユニークな筐体の中に楽しさが。思わず乗りたくなる一作だ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	バーチャファイター3	セガ
2	2	ラストブロンクス 東京番外地	セガ
3	4	アルペンサーファー	ナムコ
4	3	電脳戦機バーチャロン	セガ
5	9	プロップサイクル	ナムコ

★調査協力店●ゲームファンタジア渋谷店●六本木GIGO●池袋GIGO●パセラ●心斎橋GIGO、全国セガATP店舗

SEGA SATURN MAGAZINE DATA STATION

SEGA SATURN WANT TO CONVERT　実現するか？　セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

移植希望 USER DATA TOP20

サターンの大作といえば移植もののイメージが強いけど、これは無理でしょ、っていうような移植希望作品も、ひょんなことから実現しちゃうことがあるかも……？　最近はライセンシィ各社の移植大作が少ない気がするから、今後の発表に期待したいところだね。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ラストブロンクス東京番外地	セガ VG	95
2	2	バイオハザード	カプコン プレイステーション	80
3	5	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	68
4	3	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア SFC他	58
5	4	バーチャファイター3	セガ VG	53
6	13	D&Dシリーズ	カプコン VG	33
7	6	ダイナマイト刑事	セガ VG	32
8	7	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト SFC他	28
9	9	レイストーム	タイトー VG	27
10	8	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	26
11	14	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	18
12	10	鉄拳シリーズ	ナムコ VG他	17
13	26	テイルズ・オブ・ファンタジア	ナムコ SFC	16
14	12	バーチャストライカー	セガ VG	15
15	11	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ他	14
16	15	スレイヤーズ！	バンプレスト パソコン	13
17	18	ガンブレードNY	セガ VG	11
18	新	X-MEN VS ストリートファイター	カプコン VG	9
19	19	エイリアンVSプレデター	カプコン VG	8
20	20	ロマンシングサ・ガシリーズ	スクウェア SFC	7

6 D&Dシリーズ

実現度10%(?)

「天地を喰らう」が出たんだから、このへんの移植もありえそう？　最新作はやった？

18 X-MEN VS ストリートファイター

実現度40%(?)

好評稼働中の最新作。今度はこれの移植が最有力候補ってところかな！　期待しよう。

※画面はアーケード版のものです。

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT　絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

期待の新作 USER DATA TOP15

いよいよ秋も深まりつつある10月の上旬。今年の年末って、ちょっとサターンは話題作に弱いのでは……？　なんて声もあるけれど、じつはまだまだ隠された超大作がありそうだから、早合点する(?)のは早いかもよ。年内のビッグバンにはお金がもつか心配だぞ。

1位　前回1位　電脳戦機バーチャロン

セガ／11月29日発売予定／5,800円／ACT（ツインスティック対応）

427 POINTS

超美麗デモを見たか!?

発売日は11月29日、ソフト、ツインスティックともに5,800円と決定したサターン版「バーチャロン」。超カッコいいムービーも最高。

2位　前回3位　EO（エネミー・ゼロ）

ワープ／12月発売予定／6,800円（4枚組）／ADV

353 POINTS

ついに2位に浮上！

12月の発売に向けて、そろそろピッチも上がってきた開発状況。リアルタイムの緊迫感がキミの心臓を襲いにくるぞ。

3位　前回8位　グランディア

ゲーム アーツ／来春発売予定／価格未定／A・RPG

315 POINTS

これぞ本物の3D！

それほど新しい開発状況が入ってきてないのに、早くも3位に急浮上！　本当の次世代的表現と演出はこれで決まりだ。来春に注目。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	THE KING OF FIGHTERS'96	SNK／発売日未定	286
5	5	バーチャコップ2	セガ／発売日未定	278
6	6	下級生	エルフ／発売日未定	277
7	7	同級生2	NECインターチャネル／発売日未定	241
8	12	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店／10月25日	225
9	9	デイトナUSA Circuit Edition	セガ／12月予定	219
10	10	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン／発売日未定	205
11	11	ドラゴンナイト	エルフ／発売日未定	172
12	25	LUNAR ETERNAL BLUE	ゲームアーツ／発売日未定	158
13	21	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト／12月13日	148
14	15	ラングリッサーⅢ	メサイヤ／10月18日	132
15	新	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック／12月予定	123

CHECK！

14 ラングリッサーⅢ

長い間待ったけどいよいよ発売直前。新しいドラマに酔え。

15 シャイニング・ザ・ホーリィアーク

まさにお化け屋敷的な展開とスリル。画面も大きく進化！

※上のデータのポイントは9/27号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

読者参加型企画

セガサターン読者レース

ALL SOFT READERS CHECK!

読者のみんなの投票で、発売済みの全サターンソフトをリアルタイムにランキングする、おなじみ読者レースのコーナー。今回もめまぐるしく首位交代劇が／

Vol.31

SEGA SATURN READERS RACE

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
（今号の締め切りは10月22日、当日消印有効です）

⬇オッズ表サターンA

10月4日現在発売済み
サターンソフト総本数：374本

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	新	ストリートファイターZERO 2	ACT	9.4939
2	2	バーチャファイター 2	ACT	9.4342
3	1	ファイティングバイパーズ	ACT	9.3924
4	3	NiGHTS(ナイツ)	ACT	9.3449
5	新	ポリスノーツ	ADV	9.2758
6	4	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2189
7	6	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1862
8	5	アイドル雀士スーチーパイⅡ(X指定)	TAB	9.176
9	7	レイヤーセクション	SHT	9.1147
10	9	バーチャファイター	ACT	9.1013
11	8	バーチャコップ	SHT	9.0841
12	10	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.0553
13	12	ヴァンパイアハンター	ACT	9.0437
14	11	魔法騎士レイアース	A・RPG	9.0364
15	13	ワールド アドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0359
16	14	プリンセスメーカー 2	SLG	8.9712
17	15	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9344
18	16	ダライアス外伝	SHT	8.906
19	18	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8634
20	17	同級生if(18歳以上推奨)	ADV	8.8315
21	20	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.8231
22	19	バーチャファイター リミックス	ACT	8.8088
23	21	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.7773
24	24	パンツァードラグーン	SHT	8.7738
25	22	ストライカーズ1945	SHT	8.7651
26	26	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.746
27	25	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	ACT	8.7433
28	23	デカスリート	SPT	8.7402
29	29	デイトナUSA	RAC	8.6523
30	30	ドラゴンフォース	SLG	8.6322
31	31	ストリートファイターZERO	ACT	8.6144
32	33	信長の野望・天翔記	SLG	8.6086
33	40	メタルブラック	SHT	8.5675
34	34	THOR～精霊王紀伝～	A・RPG	8.5633
35	27	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5539
36	35	ビクトリーゴール'96	SPT	8.5434
37	38	三國志英傑伝	SLG	8.5405
38	36	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	SPT	8.5261
39	32	おまかせ／ 退魔業(セイバーズ)	ADV	8.5217
40	39	スーパーリアル麻雀PⅤ(X指定)	TAB	8.5173
41	37	グレイテストナイン'96	SPT	8.5145
42	41	バーチャファイターキッズ	ACT	8.4786
43	42	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.4694
44	28	神秘の世界エルハザード	ADV	8.44
45	46	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう／	SLG	8.4231
46	48	パズルボブル2X	PUZ	8.421
47	45	サイバードール(18歳以上推奨)	RPG	8.4074
48	43	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.4045
49	44	真・女神転生 デビルサマナー全書	ETC	8.4
50	47	PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3933
51	49	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.3868
52	50	3×3EYES～吸精公主～S	ADV	8.3768
53	61	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.3529
54	57	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.2937
55	51	サターンボンバーマン	ACT	8.2868
56	63	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.2815
57	52	ガンバード	SHT	8.2698
58	54	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	TAB	8.262
59	55	極上パロディウスだ／ DELUXE PACK	SHT	8.2505
60	56	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.2366
61	70	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	8.2142
62	58	スーパーリアル麻雀グラフィティ(X指定)	TAB	8.2014
63	62	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	8.1951
64	53	金沢将棋	TAB	8.1875
65	64	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.1597
66	59	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.1586
67	65	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1462

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

◎新着本命馬紹介 1　拡張RAMなしでここまでスゴイ。好移植で1位に／

1着 NEW SOFT **ストリートファイターZERO2**

カプコン／'96・9・14
5,800円／ACT

全投票平均点	9.4939
本誌の平均点	9.66

ロード時間も気になるほどではないし、隠し要素も充実していてよくできている。惜しいのはドラマチックバトルが入ってないこと。これさえ入っていれば満点をあげていいくらい。前作のZEROではそれがノーマルプレイより楽しめたのでなおさら。これはALPHAの要素だといわれるかもしれないが、だからこそサターン版ZERO2に追加してほしかった。（東京都・井上和宏・21歳）家庭用として最高レベルの移植度と多彩なゲームモード。他機種よりちょっと後に出たが、そのぶん内容充実。前作よりも長いロード時間も許容範囲。安心して遊べるので格ゲー初心者にもお薦め。（兵庫県・田中宏政・18歳）ボイスが微妙にこもってくるとか、サターンなのに（ランキングなど）オートセーブではないなど問題点もなくはないが、「ヴァンパイアハンター」同様に前作の完璧バージョンアップ版でずっと楽しめる内容なので、文句をいっても仕方がないと思う。（千葉県・吉田修治・23歳）PS版よりは後発になってしまったが、イラスト集やサバイバルモードがあるので納得してしまう。ただQサウンド対応でないのが残念。（神奈川県・内田裕之・18歳）画面サイズをアーケードとサターンの2種類を選べたり様々な設定でトレーニングができたり、MD版のスパⅡであったサバイバルモードが入ったり、遅れたぶんのことはある。（岡山県・白神睦久・23歳）マスターズランキングがなくなったのは残念。（富山県・高田芳洋・10歳）とにかく単純にオリコンが楽しい。トレーニングモードで1時間やってても飽きない。（北海道・川崎峻征・14歳）

◎新着本命馬紹介 2　凝りに凝った設定とキャラ達のドラマが熱いぞ

5着 NEW SOFT **ポリスノーツ**

コナミ／'96・9・13
6,800円（3枚組／銃・マウス対応）／ADV

全投票平均点	9.2758
本誌の平均点	8.33

ストーリーがリアルで、ゲームの世界をじっくりと楽しめる。謎解きはやや少ないが、そのぶんストーリーに集中できてよい。ときどき始まるシューティングモードや爆弾解体の作業が緊張感をよりいっそう盛り上げてくれる。オマケが多いのも○。（大阪府・宮崎賢次・20歳）凝った設定がビシッと世界観を成り立たせている。ムービー部分もわりと綺麗にできているし、バーチャガンに対応になったのも雰囲気を盛り上げる一因となっている。また、「ときメモ」のメモリーとの連動もとても面白い試みだ。まるでベートーベン全集のような初回限定分はお買い得感も相当なもの。（福岡県・柳原直樹・26歳）ストーリーは単純。どこかで見たような展開が多い。がその奥に隠されたたくさんの細かい設定。今ある科学から未来の科学を想定しているのでものすごくリアリティがある。これこそ本当のSFだ。だから敵方の言い分もよく理解でき、単に善悪をわけるだけでないところがすごい。構想4年はダテじゃない。（岐阜県・鈴木貞啓・23歳）ビジュアル面の充実ぶりはさすがディレクターズカット版と銘打つだけのことはある。しかし、その他ではちょっとしたセリフのカット、マウスカーソルの移動速度の遅さなど、98版と比べ細部の不満点が目立つ。射撃シーンもバーチャガンであの小さな標的を狙うのは無理があるのでは？　それに爆弾解体シーンの難易度は98版より上げる必要はなかったのではないか。用語解説モードは本編並みにハマった。（大阪府・児玉誠・24歳）ストーリーが変化に富んでおり、常にスリルと感動を味わえ、画面の見せ方も映画を意識した作りがよい。予告編もドキドキさせられる。特にエンディングが最高。もし、カレンとのハッピーエンドだったら興ざめだった。大人が楽しめる作品。（静岡県・篠原守・28歳）

オッズ表サターンA寸評

今度はストZERO2が首位奪取！

オマケの充実度とペプシマンの勢いで、初登場以来2号連続でトップの座にいた「ファイティングバイパーズ」が今回はついにランクダウン。王者の貫禄で、「バーチャファイター2」の返り咲きか？　という中、今度は「ストリートファイターZERO2」が見事に1位を奪取／　セガサターン読者レース開始以来、セガのソフトで脈々と受け継がれてきた歴代王者の座が、ついにライセンシィサイドの手に渡ったということで、今回の首位交代劇は非常に意義深い歴史的事件となりそうだ。

だが、この後には、今回圧倒的な売れ行きを見せた「サクラ大戦」が控えているだけに、首位争いはさらに混沌としそう。年末の大作ラッシュに向けて、さらに激化しそうな首位戦線は、まだまだ毎号見逃せそうにないぞ。まずは次号の動向に刮目せよ／

【セガマガ創刊】「たいったいったいったいっ…………」「お？　なんじゃ、ハチ、呼んだか？」「たいったいっ……たいっへんっすぅー／」「……フェイントかけんなよハチ。どうした？」「『セガマガジン』の広告が、某サタ○ァ○の表4広告にぃ～／」「へっ？　……あ、ホントだ。ロゴがちっちゃく入っとるぞ」「なんか悪い気がしますねぇ、たいちょう」「……今後ともヨロシクたのむぜ／」「おいおいおいおい」

⬇オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から2〜3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
68	67	2度あることはサンドアール	ETC	8.1393
69	新	ダークセイバー	A・RPG	8.1091
70	72	ときめき麻雀グラフィティ〜年下の天使たち〜(X指定)	TAB	8.109
71	68	アンジェリークSpecial	SLG	8.1022
72	66	誕生S〜Debut〜(18歳以上推奨)	SLG	8.1007
73	60	宝魔ハンターライム Perfect Collection(18歳以上推奨)	ETC	8.0882
74	73	MYST	ADV	8.0579
75	71	F-1 Live Information	RAC	8.0564
76	77	機動戦士ガンダム	SHT	8.0463
77	80	アイルトン・セナ パーソナルトーク〜Message for the Future〜	ETC	8.0388
78	81	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜パイ・チェン〜	ETC	8.0326
79	74	The Tower	SLG	8.0257
80	84	スナッチャー	ADV	8.0176
81	78	Wizards' Harmony	SLG	7.9821
82	79	クロックワークナイト〜ペパルーチョの福袋〜	ACT	7.9756
83	93	WIPEOUT(ワイプアウト)	RAC	7.975
84	88	月花霧幻譚〜TORICO〜	ADV	7.9692
85	69	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜舜帝〜	ETC	7.9629
86	75	ウィザードリィⅥ＆Ⅶ コンプリート	RPG	7.9516
87	83	スーパーリアル麻雀PⅦ(X指定)	TAB	7.95
88	82	水滸演武〜風雲再起〜	ACT	7.9452
89	76	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	7.9444
90	85	プロ麻雀 極S	TAB	7.9389
91	87	FEDA・リメイク！〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	SLG・RPG	7.9186
92	86	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.9
93	91	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜結城晶〜	ETC	7.897
94	89	将棋まつり	TAB	7.875
95	90	セつの秘館	ADV	7.8533
96	92	Dの食卓	ADV	7.819
97	97	三國志Ⅳ	SLG	7.8061
98	94	ウイニングポスト2	SLG	7.8
99	95	ビクトリーゴール	SPT	7.7735
100	98	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜サラ・ブライアント	ETC	7.7326
101	102	DX人生ゲーム	TAB	7.7201
102	99	ぷよぷよ通	PUZ	7.713
103	100	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.6827
104	103	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.6779
105	106	Cubic Gallery	ETC	7.6428
106	104	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.6419
107	101	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.6386
108	112	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.6089
109	108	ウイニングポストEX	SLG	7.6088
110	107	シムシティ2000	SLG	7.6002
111	109	リグロード サーガ	RPG	7.6
112	116	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	ETC	7.6
113	96	ザ・ホード	SLG	7.5937
114	111	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・下巻〜	ACT	7.5923
115	113	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	SHT	7.5847
116	110	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.5833
117	新	実戦パチスロ必勝法！3	TAB	7.5714
118	117	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.5692
119	122	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.5662
120	125	ROBO・PIT	ACT	7.5657
121	123	リンクル・リバー・ストーリー	A・RPG	7.5647
122	115	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.5645
123	131	エアーマネジメント'96	SLG	7.5625
124	126	ゴジラ—列島震撼—	SLG	7.5492
125	124	上海 万里の長城	PUZ	7.5483
126	120	SIDE POCKET 2〜伝説のハスラー〜	TAB	7.5474
127	127	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	ETC	7.5405
128	137	でろ〜んでろでろ	PUZ	7.5
129	132	水滸演武	ACT	7.4814
130	135	サンダーストーム＆ロードブラスター	ACT	7.4761
131	119	マイ・ベスト・フレンズ〜st.アンドリュー女学園編〜(X指定)	PUZ	7.4736
132	105	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	ETC	7.4687
133	121	テーマパーク	SLG	7.4604
134	134	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.46
135	142	提督の決断Ⅱ	SLG	7.4347
136	128	疾風魔法大作戦	SHT	7.4255
137	136	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・上巻〜	ACT	7.4084
138	141	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	ETC	7.4
139	139	ブルーシード〜奇稲田秘録伝〜(18歳以上推奨)	RPG	7.3966
140	129	ソード＆ソーサリー	RPG	7.393
141	133	ギャラクシーファイト〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	ACT	7.3895
142	138	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3829
143	118	RAY MAN レイマンよ／エレクトゥーンを救え／	ACT	7.3793
144	148	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.3581
145	140	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3452
146	151	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.3448
147	143	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.3385
148	144	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.3273
149	145	麻雀同級生Special(X指定)(プレミアムパック／ソフト単品)	TAB	7.3157
150	130	GOTHAⅡ〜天空の騎士〜	SLG	7.3103
151	149	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.2916
152	152	スチームギア★マッシュ	ACT	7.2727
153	150	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.2321
154	157	THE野球拳スペシャル〜今夜は12回戦〜(18歳未満お断り)	ETC	7.2072
155	147	クリーチャーショック	SHT	7.2
156	155	ヴァーチャルハイドライド	A・RPG	7.1847
157	154	くるりんPA！	PUZ	7.1818
158	160	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1787
159	156	日灼けの想い出＋盛くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.1724
160	162	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	7.125
161	153	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.1176
162	166	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	7.1032
163	161	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0996
164	新	マジックジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.0909
165	114	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.0869
166	169	海底大戦争	SHT	7.0833
167	158	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	7.0666
168	新	必殺パチンココレクション	TAB	7.0625
169	170	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.0571
170	146	シーバス・フィッシング	SLG	7.0333
171	165	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.0303
172	167	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.017
173	168	バーチャルオープンテニス	SPT	7.0
174	163	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.9647
175	164	サンダーホークⅡ	SHT	6.9508
176	171	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	ETC	6.923
177	159	ロードラッシュ	RAC	6.8461
178	179	ときめき麻雀パラダイス〜恋のてんぱいビート〜(X指定)	TAB	6.8275
179	173	柿木将棋	TAB	6.826

○新着対抗馬紹介 思ったよりは悪くない。キャラの魅力がもう一歩？

69着 NEW SOFT ダークセイバー

クライマックス／'96・8・30
5,800円／A・RPG

全投票平均点 **8.1091**
本誌の平均点 **7.0**

見た目はあまり綺麗とはいえないが、やり込めばハマっていくソフト。パラレルシナリオも個々のストーリーがまったく違っているので、何度もやる気にさせるところが良い。頭を使って進んでいくパズル的要素も面白い。ウリの視点移動や視野移動システムも、それを使用しないと進めないところがあるのも良い。アクションの難易度がとても高く、何度やっても失敗するが、何度も挑戦する気になってしまうのは○。マルコンでの視点移動も気持ちいい。しかし、戦闘はパターンを覚えてしまうとどんな敵も同じ方法で倒せてしまうので、単調になりがち。また、キャラクターがスプライトで描かれているうえ、パターンが少ないので安っぽさが出てしまっているのが残念だ。どうせならキャラもフルポリゴンで表現してほしかった。(山形県・佐藤豊・16歳) トラップやダンジョンが3Dマップを生かした作りになっていて面白い。シナリオとシナリオが関係しあって何度かプレイしてもストーリーに新鮮味があるのは○。欲をいえば処理落ちをもう少しなんとかしてほしかった。(滋賀県・久保田陽介・15歳)

▲新着単穴馬紹介 新旧中堅どころのソフトラッシュ。デキも中堅？

117着 NEW SOFT 実戦パチスロ必勝法！3

サミー工業／'96・5・24
6,800円／TAB

全投票平均点 **7.5714**
本誌の平均点 **7.0**

台の変更、ステイタス表示、さらにデータのセーブ＆ロードなどほぼすべてのコマンド実行時にアクセス待ちになるのは×。スケルトン・ズーム、視点変更など試みは面白いが、それが何？　という感じ。ゲームとしては内容が単純作業の繰り返しになるので飽きやすい。ただシミュレーターとしては合格。思い入れのある機種があれば楽しめる。(奈良県・森岡誠・23歳)

164着 NEW SOFT マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96

BMGビクター／'96・8・9
4,800円／SPT

全投票平均点 **7.0909**
本誌の平均点 **6.66**

バスケットゲームとしてだけ見ると、可もなく不可もない感じ。操作性も、メンバーを固定して操作できるようにもできるので、あまりとまどいはなかった。ただ、ファンからしてみれば実名で登場するのは、タイトルにある2人だけと不満に思い、そうでなければNBAに興味がないかぎりどうしてもほしいと思わせるソフトでもない気がする。(愛知県・里中美恵子・19歳)

168着 NEW SOFT 必殺パチンココレクション

サンソフト／'96・1・19
6,800円／TAB

全投票平均点 **7.0625**
本誌の平均点 **6.0**

パチンコ好きとしては実機を家で打てるだけで感激。スーファミ版と変わらない内容、役にたたないデータ表示、台の種類の偏りなど難点は多いが、続編に期待したい。(福井県・前田直樹・27歳) 機種はいいが、釘を変えられない、ズームアップすると釘がぼやける、ハンドルの強弱もボタンを押しながらでないとできないなど不満も多い。(富山県・荒井康幸・30歳)

194着 NEW SOFT タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.

タイトー／'96・8・9
5,800円／RAC

全投票平均点 **6.6428**
本誌の平均点 **5.33**

グラフィックの質や音声などはほぼ完全移植といえるが、ゲームバランス(特にS.C.I.)が大きく異なっているのが残念。また、2つのゲームに単独のタイトル画面がなく、スコアの記録ができないのも×。(千葉県・遠藤勉・19歳) アーケードにハマって買ったが、どうしても古くさい感じはぬぐえない。なんらかのプラスαがほしいのは贅沢？(東京都・高橋健太・27歳)

×新着単穴＆要注意馬紹介 いきなり出た闇の帝王にヒヤヒヤ!!

199着 NEW SOFT NIGHTRUTH(ナイトゥルース) Explanation of the paranomal #1"闇の扉"

ソネット・コンピュータエンタテイメント／'96・8・9
6,800円(18歳以上推奨)／ADV

全投票平均点 **6.6**
本誌の平均点 **5.33**

選択肢によってストーリーの展開が変わるのはいいが、1つでも選択を誤ると修正がきかず、そのままノンストップでゲームオーバーになるのは#2への課題だと思う。(秋田県・藤英希・13歳) どうやっても3つのエンディングしか見れない。もし、これで全部のエンディングだとすると、人体発火や虫の関係があまりにもわからなさすぎる。(広島県・吉田一行・20歳)

274着 NEW SOFT カオスコントロール

ヴァージンインタラクティブ／'95・12・29
5,800円(マウス対応)／SHT

全投票平均点 **2.9**
本誌の平均点 **4.33**

ゲーム展開が単調ですぐに飽きてしまった。こういう海外ゲームばかりが発売されるので、そのイメージが悪くなり、良質の海外ゲームまで売れなくなっている気がする。もっと日本人向けにアレンジを施してほしい。(岡山県・山地晋・22歳) ゲームの流れが単調で盛り上がりに欠け、ダメージもいつ受けているのかわからないのは×。かなり最低。(高知県・石山宏・29歳)

【もう見た？セガマガジン】「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょー!!！　「セガマガ」買ってきたっすぅ」「ん。どうよ？」「結構いいんじゃないすか？　でも、たまにノリの違うページがありますね」「『サタマガ』精鋭スタッフ(誇張)の作ったページと旧『セガジャック』スタッフの作ったページとがあるからの。その違いじゃな。ま、創刊号にしちゃ、よくできてるじゃろ」「まだの人は早く買おうねん」

新

オレの推奨馬 Vol.2

セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by リアル鈴木

レイヤーセクション

- ●タイトー
- ●'95・9・14
- ●5,800円
- ●SHT（2人同時プレイ可）

読者	9.1147
本誌	8.66

ライター。手掛けた攻略本は多数。本作の攻略も担当している。

厩舎情報 レイヤーセクション ひとくちメモ

'94年にシューティングマニア達を熱狂させた縦スクロールシューティング「レイフォース」。諸般の事情により、開発中に使用されていたタイトル名「レイヤーセクション」と名前も変えられてセガサターンに登場したこのソフトは、アクセスもわからないほどの完璧な移植度でユーザーを魅了。いまだに市場でも高値で出回っている名作だ。画面は縦横切り替えの２タイプ。８本まで出るロックオンレーザーは痛快で戦略的。全７面構成。

元祖ロックオンレーザー

最近のショーに出展される作品の7割が対戦格闘で、残り2割がクイズまたはパズル、そして1割弱という厳しいパーセンテージでシューティング（以下SHT）は何とか存命している。アーケードに於けるSHTの位置付けは年々厳しくなってきており、その存亡すら危惧される状況である。

そもそも、対戦格闘やRPGが流行る以前は、ビデオゲームの歴史がSHTの歴史であった。ビデオゲームが世間に認知されるきっかけともなった「インベーダー」に始まり、ファミコンを牽引する役目を担った「ゼビウス」で一大ムーブメントを引き起こす。その後、体感ゲームとしてのSHTという弾みはあったものの、その後、ストーリー性や対戦の緊迫感の前に、単なる爽快感は惨敗していったのである。

そんな歴史の狭間に突如アーケードに出現し、マニアを唸らせた作品がタイトーの「レイフォース」（サターン版で「レイヤーセクション」と改名）である（余談であるが、私の場合なぜか同社の「ハレーズコメット」という作品がオーバーラップしてしまう）。ロックオンレーザーと呼ばれる斬新なシステムを採用し、かつてない爽快感を実現。ステージ上での演出（SFX）もただ単に派手さを出すだけのモノではなく、ストーリーを語るための演出としての説得力がある。テクノとオリエンタルの融合したサウンドも世界観にマッチ。あえて愚見を呈するならば、多少、自機のアニメパターンやメカデザインに不満は残る程度（続編「レイストーム」では完全に解消されている）。タイトーが放った「レイフォース」は、SHTの歴史に終止符が打たれようとしていた時代に、救世主としての役割を担った貴重な作品である。そして、その精神は続編「レイストーム」へと受け継がれたのだ。

レイストームはまだか!?

オープニングの一幕。「レイストーム」は疑似3Dしてスゴイぞ。

セガサターン周辺機器チェック！

2着 前回3位 **リアルアーケードVF**

ホリ電機／'95・12・1
3,980円／周辺機器

全投票平均点	9.2392
本誌の平均点	—

ホリ電機の技術を結集し、「バーチャファイター２」のためだけに作られたジョイスティック「リアルアーケードVF」。操作ボタンは「バーチャファイター」仕様の３ボタンに切りつめられ、発売日も「VF２」に照準を合わせた、珍しい戦略商品だったが、狙いは予想以上に的中。低価格と操作感の良さが好評だ。「バーチャファイター３」が４ボタンで稼働中の今、そろそろ新製品も欲しいところ。市場ではやや品薄だ。

新

見つけたら買い!!

動くジグソーパズルは昔からあったが、そこにギャルが動くとなると話は別。第１弾「姫くり」は生産本数も極少で入手困難。見つけたら買い／

日灼けの想い出＋姫くり

（やのまん／'95・12・8／5,800円/PUZ）

新

料理の鉄人
～キッチンスタジアムツアー～
（HAMLET）

近日新作で「風水先生」が控えているHAMLETのサターンソフト第１弾は人気番組を題材にしたデータベースソフト。狙いどころは良かったが、意外といつの間に出たの？的な感もあっていまだ規定数に達せず。店頭では希少かも。

⬇オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
180	174	ゲームの達人	TAB	6.7878
181	181	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.7857
182	176	天地無用／ 魎皇鬼温泉湯けむりの旅（18歳以上推奨）	ADV	6.7704
183	172	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.7647
184	203	マジカルドロップ	PUZ	6.7391
185	193	ハングオンGP'95	RAC	6.7264
186	188	EMIT Vol.2～命がけの旅～	ETC	6.7058
187	177	闘神伝S	ACT	6.6997
188	183	天地無用／ 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN（X指定）	ETC	6.6913
189	191	四柱推命ピタグラフ	ETC	6.6818
190	184	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6783
191	186	シャイニング・ウィズダム	A・RPG	6.6723
192	192	バーチャフォトスタジオ（X指定）	SLG	6.6666
193	175	ダライアスII	SHT	6.6538
194	新	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I	RAC	6.6428
195	180	永世名人	TAB	6.6363
196	185	爆れつハンター	ADV	6.6216
197	195	EMIT Vol.1～時の迷子～	ETC	6.6212
198	196	ロックマンX３	ACT	6.6122
199	新	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）Explanation of paranormal #1"闇の扉"	ADV	6.6
200	189	アイドル麻雀 ファイナルロマンス２（X指定）	TAB	6.5903
201	182	AI将棋	TAB	6.5882
202	190	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.5757
203	205	ハイパー３D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	SHT	6.5714
204	199	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.5622
205	178	ぐっすんおよよ・S	PUZ	6.56
206	214	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.5384
207	194	平成天才バカボン すすめ／バカボンズ	PUZ	6.5102
208	200	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.4794
209	207	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.4545
210	208	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.4545
211	201	餓狼伝説３ 遥かなる戦い	ACT	6.4432
212	202	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.4379
213	197	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.4375
214	204	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	SHT	6.4285
215	206	ナイトストライカーS	SHT	6.4
216	219	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	6.3846
217	209	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.3612
218	212	モータルコンバットII完全版（X指定）	ACT	6.2894
219	210	実戦麻雀	TAB	6.2702
220	187	ブラックファイアー	SHT	6.2631
221	217	麻雀ハイパーリアクションR（X指定）	TAB	6.2413
222	211	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.2234
223	198	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.2117
224	216	GAME-WARE VOL.2	ETC	6.2112
225	220	湾岸デッドヒート	RAC	6.1473
226	218	GOTHA～イスマイリア戦役～	SLG	6.1218
227	227	NINKU—忍空—～強気な奴等の大激突／～	ACT	6.1
228	213	EMIT Vol.3～私にさよならを～	ETC	6.0925
229	221	ゲームの達人２	TAB	6.0
230	215	アローン・イン・ザ・ダーク２	ADV	5.9615
231	222	バーチャルカジノ	TAB	5.9444
232	223	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.8717
233	230	BUG／ ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.8695
234	224	Race Drivin'	RAC	5.8661
235	225	WanChai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.8023
236	226	ブレインバトルQ	QIZ	5.8
237	233	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	TAB	5.5714
238	231	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5231
239	229	フィッシング甲子園	SPT	5.5
240	232	麻雀漂流島	TAB	5.5
241	234	ゲイルレーサー	RAC	5.404
242	236	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.4
243	239	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.3529
244	235	ダイダロス	SHT	5.3509
245	228	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは？～（18歳以上推奨）	ADV	5.3333
246	238	TAMA	ACT	5.3071
247	242	Break Thru!	PUZ	5.2333
248	240	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	5.1785
249	241	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.0952
250	255	ただいま惑星開拓中／	SLG	5.0909
251	243	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.0588
252	237	ストリートファイターII ムービー	ETC	5.0454
253	248	「占都物語」その I	ETC	5.0
254	244	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.9523
255	247	HORROR TOUR	ADV	4.9375
256	246	QUANTUM GATE I ～悪夢の序章～（18歳以上推奨）	ADV	4.8947
257	245	結婚前夜（限定販売）	ETC	4.8928
258	250	球転界	PIN	4.7391
259	253	バーチャルバレーボール	SPT	4.7019
260	254	～制服伝説～プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.6847
261	252	超兄貴～究極…男の逆襲～（18歳以上推奨）	SHT	4.6666
262	249	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.625
263	251	FIFAサッカー'96	SPT	4.5
264	256	北斗の拳	ADV	4.4444
265	258	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ（18歳以上推奨）	TAB	4.2941
266	259	ハットトリックヒーローS	SPT	4.0666
267	257	熱血親子	ACT	4.0
268	260	アイレム アーケード クラシックス	ETC	4.0
269	263	DARKSEED（18歳以上推奨）	ADV	3.4859
270	261	結婚～Marriage～	SLG	3.3437
271	262	麻雀狂時代 コギャル放課後編（18歳以上推奨）	TAB	3.2857
272	264	学校の怪談	ADV	3.2261
273	265	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG・RPG	3.0
274	新	カオスコントロール	SHT	2.9
275	266	麻雀海岸物語～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～（18歳以上推奨）	TAB	2.6666

カオスを支配するか!?闇の帝王来襲!!

季節はもう秋だというのに、真夏の海外を突っ走る（笑）「セクシー海岸最下位女王」の元に、突如現れた闇の貴公子。名は体を表すの言葉にふさわしい、闇の支配者「カオスコントロール」／さらば「大冒険」大将、キミの活躍は忘れない（笑）。次号、新手の主役が登場か!? サブタイトル「激突」に注目（笑）／

【やっぱ熱いわ、帝王血戦(笑)】「たいっちょー／ 闇の貴公子登場ですって／」「あん？ 病みの気功師ぃ？」「最近の最下位帝王争いって、もうメガドラ時代みたいに熱くなってきましたね。毎回目が離せませんよ」「ほーぅ」「今でこそセクシー女王の時代ですけど、まだまだデス３兄弟ですとか、ぼお～ん大帝とか、帝王候補はゴロゴロいますからね」「デス3きょうだい～？」「年末は熱いっすよ」「はいはい次いこ次」

次回出走予定馬パドック情報

まだまだ大物の話題作が控えているセガサターン。今回もランクイン前に、そのデキを先行チェック！

？着 機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー

バンダイ／'96・9・20
4,800円／SHT

予想オッズ	8.678
本誌の平均点	7.0

動きが非常にいい。ゲーム部分もスピーディでおもしろい。しかし、全体的に短くボリューム不足な気がする。やはり3作で1つの作品という感じ。だがストーリー展開やランクに応じた次回作の内容の変化など、Ⅱを買わせる魅力は十分にある。（宮城県・山田智輝・16歳）ムービー以外でもちゃんとモビルスーツの動きをしている。イージーにすればアクションが苦手な人でもクリアできるし、操作もわかりやすい。声優陣も豪華。できれば顔のグラフィックが見たかった。（埼玉県・西野久幸・22歳）BGMが寂しい。無音なら立体感や臨場感あふれるSEがもっとほしかった。あと自機が後期型ジムというのも不満。（北海道・菊地雅章・25歳）

？着 リアルバウト餓狼伝説

SNK／'96・9・20
5,800円／8,800円（RAM対応）／ACT

予想オッズ	8.578
本誌の平均点	8.33

拡張RAMのすごさがわかる1本。拡張RAMはロード時間を短くするのが主目的でないので、ロードは少々長めだが、ゲームの再現度は最高。今後のSNKの作品でも使えるのなら8,800円は安い。（東京都・石田光昭・29歳）アーケード版、ネオジオ版に比べると音声（キャラの声、効果音）が悪い。また、技の当たりが軽く感じるため、このゲームの最大の魅力である派手さ、爽快さがトーンダウンしている印象がある。今回からアンケートハガキがつくようになったのは評価できる。（福岡県・今村恭子・22歳）移植としては最高のデキ。前もそうだったが、単なる移植ではなく何かオマケの要素もほしかった。（茨城県・下田直人・17歳）

？着 サクラ大戦

セガ／'96・9・27
5,800円／8,800円（マウス対応）／ADV

予想オッズ	9.358
本誌の平均点	8.33

とにかくプレイヤーを飽きさせない内容で面白い。シミュレーションとアドベンチャーを足したソフトはどっちつかずになりがちだが、どちらも絶妙なバランスで成り立っている。TVアニメを見ている錯覚に陥りそうだが、LIPSなどプレイヤーが積極的に参加できるようになっている。難易度もシミュレーションパートは低く、アドベンチャーパートも楽しく進められる。美少女ゲームやシミュレーションゲームが嫌い、という理由で買わない人は損をするかも。（東京都・鏑木俊征・24歳）LIPSにより単調になりがちなアドベンチャーパートに緊迫感を出している。ムービーもかなり綺麗なのに驚いた。（千葉県・内海隼人・18歳）

場外馬券場 高級馬主の声

●ナイツの続編のタイトルは？　本命「ナイツ・セカンド」、対抗「ナイツ・リターンズ」、注意「ナイツ・サーキットエディション」、穴「愛と青春の悪夢〜ナイツ〜」（笑）（奈良県・原田智夫・20歳）
●「NiGHTS」の続編は「MORNING（モーニング）」だと思う俺。（埼玉県・赤木弘幸・16歳）
●セガ美人社員グラビア第2弾を／（千葉県・まさし）

セガサターンソフト総評

どうくる!? サクラ大戦／

まさに今年のセ・リーグのように劇的な首位争いを繰り広げる読者レース。逆転また逆転の首位争いと、泥沼の超最下位戦線は、まさに巨人と阪○。メークドラマといった感じだ。さて、次号は待望の「サクラ大戦」が登場予定。またまた見逃せないね。

⬇オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	セガサターン用周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.8709
2	3	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.2392
3	4	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.2253
4	5	セガサターンコードレスパッド（セガ／4,800/2,900円）	8.9154
5	6	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.872
6	2	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.8
7	7	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7436
8	8	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.67
9	新	SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円）	8.6666
10	9	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.5976
11	10	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.2221
12	11	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.146
13	12	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.9583
14	13	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.809
15	14	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.5822
16	16	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.4296
17	15	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	7.3921
18	17	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.2068
19	18	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	7.0129
20	19	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.4935
21	20	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	6.4166
22	21	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	6.0

周辺機器寸評

新製品の行方は？

最初は臨時で始めた周辺機器ランキングも、最近は充実の一途。今回は「SBOMジョイカード」が新登場。今後はワープロやベーシックなども要注目か!?

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今号の予想ソフトは売り切れ店続出の秋の超話題作「サクラ大戦」だ。首位戦線乱入必至のこの大作は、はたして何着で登場するか？　右の例のように書いてくれ。

今号の着順予想

「サクラ大戦」は何着だ？

【隊長さんの予想】わしはの、じつは硬派での。3位かの。【謎の予想屋の予想】俺はもうダンゼン！1位で決まりな！

当選者 9/27号　9/27号予想「ストリートファイターZERO2」は、両予想屋惨敗の1位で決着。正解者はかなり多く、全体の43.28％もいたぞ。抽選の結果、当選者3名は、長野県・江塚見栄さん、栃木県・犬飼伸吾くん、東京都・石村敏夫くんだ。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本／）あげるぞ。今回は、鮮烈なシリーズ「闘神伝URA」の予想をしてもらおう。新キャラも加え、新たな展開を見せるこの新作の評価ははたしてどうなるかな？　右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「闘神伝URA」は何点だ？

【隊長さんの予想】意外と来るのが遅いかもな。6.3594で。【謎の予想屋の予想】俺は5.8964ってところでどうよ。

当選者 9/27号　9/27号予想「リアルバウト餓狼伝説」は、今回の締切の時点で、規定の10票に到達していなかったので、当選者の発表は次号以降になります。オッズ表に登場ししだい当選者の発表をさせていただきますので、ご了承ください。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

➔ハガキの書き方例

103
中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
『セガサターン読者レース』係
（住所）（TEL）
（氏名）（年齢）

《記入例》
（セガサターンソフト 5本まで）
・バーチャファイター2（10点）
・バーチャコップ（9点）
・アンジェリーク Special（8点）
・学校の怪談（3点）
（周辺機器も募集中！）
（コメント）（ほしいソフト名）
『サクラ大戦』の着順予想：1着
『闘神伝URA』のオッズ予想：7.3135

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：ワイヤレスコントローラー2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ／　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、④コメント、⑤着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は11月8日発売号の当コーナー内でするよ。今号の応募締切は10月22日（消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットが選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

当選者 9/27号　9/27号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は福島県・小林雅美さん、青森県・伊藤昌之くん、新潟県・土屋英樹くん、愛知県・鈴木薫くん、富山県・宮下潤子さんの5名だ。おめでとう。

【祝日の野郎……】「たいっちょう……。なんか最近妙に忙しくありません？」「それはな、ハチよ。祝日がたくさんあったからじゃろ」「へ？　祝日があると休みが増えるじゃないですか」「バカだねお前。出版関係者にはな、祝日イコール進行早マキってことになるんだよ」「9月は月曜の祝日が2回あったから少年ジ○ンプが2週連続で土曜に買えたなんて喜んでちゃダメですね」「おかげでセガマガも早かったし」の」「大変すねぇ」「次も頑張んぞ、ハチ」「へ〜い」

読者レース応募券 10/25号

帝國華撃團

サクラ大戦™

SAKURA TAISEN

隊長！
マリアが……マリアが
光武で出ていっちまった！

特報!! SPECIAL REPORT

●セガ●発売中
●8,800円(特別限定版)6,800円(ソフト単品)
●ドラマティックアドベンチャー
●シャトルマウス対応●２枚組

前号に引き続き、第三話中盤〜第五話までを紹介!!

発売日には徹夜でお店に並んだ人も多かったという噂の「サクラ大戦」。無事に特別限定版を手に入れることはできたかな？　発売からすでに２週間、そろそろオールキャラクリアしている人もいるかもしれない。

さて前号では、第一話から第三話の中盤、ロシア時代のマリアの、知られざる過去が明らかになり、それを利用して刹那がマリアを呼び出して……というところまでを紹介した。

今回はその続き、刹那との戦いから、第四話・アイリスの大暴れ・羅刹との戦い、第五話・すみれとカンナの奮闘・ミロクとの戦いまでを順を追って解説していく。またもや知られざる情報が盛り沢山なのだ。期待せよ！

マリアが帝劇を飛び出してしまった!?

深夜の帝劇の表で刹那から挑発を受けたマリアは、紅蘭の制止も無視して光武に乗り込み、単身で築地まで行ってしまった！　明らかに逆上しているマリア。情緒不安定な状態で、しかも単身では、勝てる戦いも勝てなくなってしまう。マリアの身を案じた帝国華撃団・花組は、翔鯨丸で夜の築地に向かい出動した！　果たしてマリアを無事に救うことはできるのか!?

翔鯨丸発進!!

その頃、築地では…

暗い築地の出島の上で、刹那の名を叫び続けるマリア。脇侍の姿など目に入らぬ様子で、次々となぎ倒してゆく。

刹那はマリアを待ち伏せしていた。まんまとワナにかかってしまったマリアは、刹那の攻撃にもろくも崩れ去る……。帝撃花組は、まだ到着しないのか？

ユニット能力一覧

足軽脇侍

耐久力 80 直接攻撃タイプ
攻撃力 操者5 甲冑4 合計9
防御力 操者4 甲冑4 合計8
移動力 操者1 甲冑3 合計4
このマップでは15体も登場する足軽脇侍。なるべく無視して進もう。

火縄脇侍

耐久力 80 間接攻撃タイプ
攻撃力 操者4 甲冑4 合計8
防御力 操者2 甲冑4 合計6
移動力 操者2 甲冑3 合計5
離れたところから、1体に攻撃できる火縄脇侍。飛び道具で応戦だ。

大筒脇侍

耐久力 80 間接攻撃タイプ
攻撃力 操者6 甲冑4 合計10
防御力 操者0 甲冑4 合計4
移動力 操者0 甲冑3 合計3
間接複数攻撃が可能なので、なるべく固まらないで攻めていこう。

ドラム缶

防御力7、耐久力80の障害物。移動も攻撃も防御もしてこないので、通常攻撃で一気に片づけてしまおう。道がひらけるぞ!

蒸気スタンド

乗ると耐久力を回復できる蒸気スタンド。戦力に不安がある場合は押さえておきたいが、このマップでは無理に使う必要はないだろう。

万難を排してマリアを救出せよ!!

不動のマリア機がたたずむ夜の築地。思いのほか脇侍の数が多く、なかなか先に進むことができない。といっても、脇侍は脇侍、このマップではボス戦もないので、あまり深く考えずに力で押していってしまおう。ちなみにこのマップの終了条件は、花組の誰か1機がマリア機に隣接すること。ザコを全て倒す必要はないので、マリア機目指して一直線に前進あるのみだ。

ただし、信頼度をアップさせたい仲間がいる場合には、その機体に「かばう」を設定して、最前線に押し出しておこう。優先的(?)に攻撃を受けることにより、かばう回数が自然に増え、信頼度がガンガン上がっていくぞ!

無事にマリア機に隣接した時点で、マリア本人がいないことがわかる。そこに、刹那からの呼び出しが……。ワナとわかっていながら、大神は船に乗って刹那の待つ館へと向かう……。

マリアの光武はもぬけの殻だった。やはり、刹那にさらわれてしまったのだろうか? 夜の築地で、唇を噛み締める花組隊員たち……。

マリア機の足元に、マリアが大事にしていたロケットが。やはり、マリアの身になにかがあったに違いない。ここで大神は何を思う?

ワナだとわかっていても、行かなければならない時がある……。ほかの隊員の制止を振り切って、大神は船に乗り込む。

この船は、いったいどこへ向かうのか……? 不安を胸に抱きながらも、マリアを救う決意は固く……。

謎の廃屋

船がたどり着いた先の館には、十字架にはりつけられたマリアと、不敵な笑いを浮かべ、大神を迎える刹那がいた……。

帝国華撃団

さくらくん！

参上!!

巨大な科学プラントを増築して、工場として改造されたらしい洋館。不気味な雰囲気を醸し出すその館の一室で、刹那は待っていた。向こうにはマリアという人質がいるため、下手な手出しはできない。無防備な大神に向かって、刹那は容赦なく攻撃を仕掛けてくる……。

その時、轟音と共に花組の面々が！　「こんな時のために、制服の襟章に発信機を仕掛けてあったんや」と紅蘭。さあ、形勢は逆転した、今こそ刹那を叩きのめしてやる時だ！

刹那を追い詰めろ!!

マップは比較的狭く、敵も蒼角一体だけなのでわりあい楽な戦いになりそうだが、実は蒼角は２回移動が可能なため、そう簡単には追い詰められない。ポイントとしては３つある橋。これをすべて塞いでしまえば、下に逃げざるを得なくなる。ここで挟み撃ちにして、一気に叩け。

ユニット能力一覧

蒼角（刹那）

耐久力	600	直接攻撃タイプ	
攻撃	操者6	甲冑4	合計10
防御	操者0	甲冑4	合計4
移動	操者0	甲冑3	合計3
必殺技		魁・空刃冥殺	

移動→攻撃→移動と、１ターンに２回の移動が可能なため、捕まえにくい。挟み撃ちにしよう。

勝利のポーズ

決め！

戦いすんで…

ようやくいつもの冷静さを取り戻したマリア。これでまた一歩、マリアの心に近づくことができた大神だった。

帝劇おしゃまシスターズは、朝焼けをバックに、大神とマリアのラブラブなシーンを見せられてやきもちをやく。そうそう、第一話の花見のシーンのすみれを忘れちゃダメだよね。

ふーん……
大神さんって、結構
浮気者なんですね……

こう見えて結構、嫉妬深いさくらが、頬を膨らませて大神を睨む。「大神さんって、意外と浮気ものだったんですね」なんて言われたって……。でも、そこがカワイイさくらでもある。

蒼き刹那の弟、白銀の羅刹が怒りに肩を震わせる。黒之巣会が繰り出す次の手は、いったいどんな手なのだろうか?

帝国歌劇団・花組は、大帝国劇場の次回公演に向けて猛稽古の毎日。その最中、アイリスが紅蘭に質問を投げかけた。「明日、なんの日か知ってる?」

しかし、紅蘭もマリアも、そしてセリフ合わせ中のカンナやすみれも取り合ってくれない。それどころか、逆に怒られる始末。頬を膨らませるアイリス。

「つまんないの～」完璧にスネてしまったアイリスは「お兄ちゃんのところにいこーっと」と、稽古をエスケープして、大神のところへ向かう。

第四話
暴走!暴走!
大暴走!

霊力をコントロールできないアイリスの感情が大暴走!!

稽古中で公演も休みということは、モギリの仕事がない! つまり今日は休み……? なんてムシのいいことを考えていた大神は、米田中将から伝票整理を言いつけられ、書類の山を相手に格闘をしていた。ひと段落ついたので一服しようと事務局を出ると、そこにはさくらが。明日、大道具部屋の大掃除をするから手伝ってほしいとのこと。おそらく力仕事になるだろうし、男として、隊長としてのメンツをもって快く引き受けると、こんどはアイリスが。何の用かと思えば、突然「明日、アイリスとデートして!」と言う。なんでも明日はアイリスの誕生日なのだそうだ。しかし、大道具部屋の掃除を引き受けてしまったあとで……と悩んでいると、さくらが「行ってあげてくださいな」と言ってくれた。そうと決まれば明日はアイリスにとことん付き合おう。さて、どこに行こうかな……。

ねぇ、お兄ちゃん。
あした、アイリスと
デートしようね!

「突然デートして」、なんて言われて面食らう大神。しかし明日10歳の誕生日と言われたら、付き合ってあげるしかない……よね。

翌朝、部屋まで迎えに行ったら、とっておきのお出かけ用の青い洋服に身を包んだアイリスが出てきた。「迎えにきてくれたんだね」。

どこへ行く?

制限
橋のデパートで買い物
浅草で活動写真は?
上野動物園は?

雑貨屋

上野公園

噴水

活動写真

すっごい人……
ここ、何?

浅草で恐怖モノの活動写真(映画)を見ていたら、怖くなったアイリスが大神にしがみついてきた。

あまりの恐怖に持ち前の霊力が爆発してしまったアイリス。地響きまで起きて活動写真館は大騒ぎ!

アイリスの機嫌は一向によくならず…

「バカ野郎／」帝劇の支配人室に、米田中将の怒声が響く。大神がついていながら、浅草の活動写真館をまるごと一つ潰してしまったのだ。米田中将の雷が落ちるのも当然と言える。しかし、当のアイリスは、首をうなだれている大神と、いきり立つ米田中将をよそに終始スネっぱなし。「アイリス悪くないもん……」。アイリスは、誰の言葉にも耳を貸さず、いきなり支配人室を飛び出し、自室に閉じ込もってしまう。

アイリスの部屋の前で、誰がなだめ役に回るか作戦会議。しかし、やはり誰の言葉にも耳を貸さないアイリスであった……。

やっと部屋から出てきたと思えば、「キスして／」の一言。呆気に取られている大神を前に、泣き出し、そして飛び出してしまうアイリス。

今日が10歳の誕生日だというのに、みんなアイリスを子供扱い。やっとさくらたちと同じ「10代」になったのに……。背伸びをしたい年頃のアイリスは、自分の非を認めつつ、しかし自分の人格を認めてくれない周りの人間たちに腹を立てていた。反抗期の微妙な心境を理解して、心を開いて接してあげなければならないのだ。ましてや、相手は人の心が読めるアイリス。中途半端ではすぐに見破られてしまう。そうはいっても相手はやはり子供だし……。そうこうしているうちに、本気で怒り出したアイリスは、光武に乗って飛び出していってしまう／

光武に乗って飛び出したアイリスを保護しようと、戦闘服に身を包み司令室に集まったところで、タイミング悪くサイレンが……。

案の定、黒之巣会だ。襲撃地点は浅草、幸いアイリスが向かったのも浅草だ。アイリスを保護し、黒之巣会を撃退せよ／

アイリスが怒っている原因を大神に確認するあやめ。「微妙な心理をわかってあげなさい」というアドバイスを胸に、大神は……。

蒸気チェーンソーを手に、浅草雷門で暴れまわる羅刹。羅刹を始めとする、黒之巣会の面々を倒すのが先か、アイリスを無事に保護するのが先か……。キミならどちらを優先する!?

黄色い光武を追え!!

弾丸列車に乗って浅草へ出撃した花組は、花やしき支部から送られてきたばかりの、アイリス専用の黄色い光武を発見する。保護しようと取り囲むが、アイリスの霊力に誰も太刀打ちできない。大神は敵の破壊よりもアイリスの保護が先だと考え、雷門前の仲見世通りを脇に入って、アイリスとデートをした公園に入る。

このマップのクリア条件は、大神機とさくら機とでアイリスの光武をはさみ撃ちにし（攻撃はできない）、アイリスをなだめ、説得することだ。無事に保護できると、右のマップへ移ることができる。

敵が先かアイリスが先かを決めるＬＩＰＳ。近隣住民やアイリス本人のことを考えれば、もちろん選ぶのは……。

アイリスを無事保護し、帝撃一丸となって黒之巣会を撃退せよ!!

どちらを選ぶかは大神しだい。アイリスの本当の心をよく考えて決めよう。神経を逆なでしては元も子もないぞ。

ここで本心に反した嘘をついても、アイリスの能力ですぐに見破られてしまう。慎重に選択肢を選んでいこう。

アイリスが正気に!!

銀角に注意!!

「その他」を選ぶと、ほかの隊員の名前が出てくる。6人とも選ばなければ……大神が連れていかれてしまうのだ。

戦闘中、羅刹に「一番大事な隊員は誰だ」と迫られる。ここでいずれかの隊員を選ぶと、選んだ隊員の信頼度が上がる代わりに、その光武が銀角の隣へ強制的にワープさせられてしまう。

いよいよ、花組隊長大神以下、全部で7体の光武がすべて出そろった始めての戦闘に入る。ここでは、ボスの銀角（羅刹）の前に雷門が立ちはだかっている。これを開けることができるのは、ワープが可能なアイリスだけだ。マップ右端中央のバルブにアイリスを向かわせよう。

また、マップの終了条件は銀角を倒すこと。雷門に向かって直進してしまえば、右下の脇侍たちは追いつけないので、脇目もふらずに雷門方面へ直進してしまうのが得策だろう。ただし、アイリスの耐久値には注意しておくこと。銀角以外の攻撃を受けるのはアイリスだけだからだ。

蒸気スタンド

もうおなじみの、耐久力回復のための蒸気スタンド。右下の脇侍を殲滅する場合は別だが、マップクリアだけを目的とするならば、今回も使うことはないだろう。

足軽脇侍

耐久力	80	直接攻撃タイプ	
攻撃力	操者5	甲冑4	合計9
防御力	操者4	甲冑4	合計8
移動力	操者1	甲冑3	合計4
必殺技			なし

火縄脇侍

耐久力	80	間接攻撃タイプ	
攻撃力	操者4	甲冑4	合計8
防御力	操者2	甲冑4	合計6
移動力	操者2	甲冑3	合計5
必殺技			なし

大筒脇侍

耐久力	80	間接攻撃タイプ	
攻撃力	操者6	甲冑4	合計10
防御力	操者0	甲冑4	合計4
移動力	操者0	甲冑3	合計3
必殺技			なし

ドラム缶

今回は障害物としてもあまり意味がないので、無視して構わない。銀角だけを集中して叩きにいこう。もっとも、敵を倒した時のセリフを聞きたいなら別だが……。

銀角（羅刹）

耐久力	900	直接攻撃タイプ	
攻撃力	操者13	甲冑7	合計20
防御力	操者8	甲冑6	合計14
移動力	操者2	甲冑2	合計4
必殺技			轟・爆裂岩破

勝利のポーズ

アイリスはもとに戻って…

自分の気持ちを心からわかってくれた「お兄ちゃん」大神に対して、より愛情を深めたアイリス。途中でメチャクチャになってしまったデートのやり直しができることになり、いつにも増して機嫌がいい。しかし、光武で飛び出したアイリスを保護した時に、大神の胸に飛び込んだことを忘れていないさくらは、嫉妬心をチラリと見せて、「大神さんの胸に飛び込んだ時、何か感じた？」とアイリスにツッコミを入れる。

第五話
花と咲かせよ！乙女の意地で！

深夜の深川で蠢く黒之巣会の目的は?

「刹那に続いて羅刹までも！」。死天王を次々と倒され、怒り心頭の天海。「しかし、今は六破星降魔陣の成就が先決……ゆけ！ 叉丹、ミロクよ！」「はっ！」闇の中に消え、闇の中に現れる叉丹とミロク。彼らは夜の深川廃屋で、何をしようとしているのだろうか？ そして、六破星降魔陣とはいったい何なのだろうか？

深い闇の中、黙々ととある目的に向けて作業を続ける黒之巣会。その動きや真意を知らず、帝劇公演「西遊記」を演じる花組の面々……。

大帝国劇場公演「西遊記」。主人公・孫悟空はカンナ、そして対する妖鬼夫人はすみれだ。

迫真の演技、それとも……!? 迫力のにらみ合いが舞台の雰囲気を盛り上げていく。

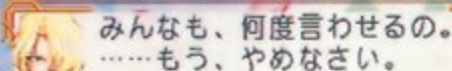
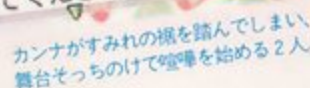
ひえ～～～～っ!?
……ドタッ……

ま、またか!?

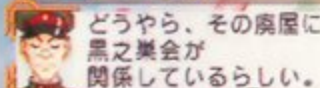
カンナがすみれの裾を踏んでしまい、舞台そっちのけで喧嘩を始める２人。

……やれやれ。
舞台はめちゃくちゃに
なってしまったね。

幕が降り、客も引けたあとの楽屋にて。にらみ合いは終わらない……。

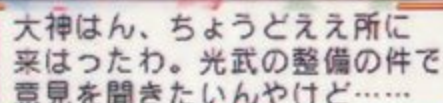
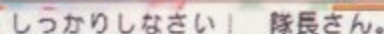
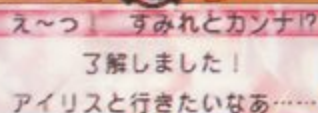
みんなも、何度言わせるの。
……もう、やめなさい。

そこへ、マリアがやってくる。２人をなだめつつ、地下へ集まれという米田の命令をみんなに伝える。

お騒がせ２人組を連れて、大神に特別任務が…

どうやら、その廃屋に
黒之巣会が
関係しているらしい。

深川で謎の影が怪しい動きをしており、その目的を調べよという命令を下す米田。

え～っ すみれとカンナ!?
了解しました！
アイリスと行きたいなあ……

喧嘩真っ只中の２人を連れての任務は気が重い……素直に引き受けるか、それとも?

マリアに言われたとおり、地下の作戦司令室へ向かうと、制服姿の米田が待っていた。深川のとある廃屋で、怪しい連中が作業をしているため、調査に向かうようにとのこと。それはいいけれど……大神の同行者がカンナとすみれ！ 喧嘩中の２人を連れて、果たしてすんなり任務を遂行できるのだろうか……？

地下格納庫にて……

光武を改造中の紅蘭。ここで各機体について、攻撃型・防御型の指示を出すと、そのとおりに各光武の能力が改善される。

深川廃屋に到着!!

あまり気が進まないながらも、強引に押し切られ、カンナとすみれと共に深川廃屋にたどり着いた大神。思ったよりもオドロオドロしい雰囲気で、まさに今にも何かが出てきそうなイヤな予感。ましてやすみれが「強い霊気を感じますわ……」なんて言うものだから……。

引ける腰を無理に進めて、廃屋の中に入った大神。恐る恐る調査を始めるも、案の定アクシデントだらけ。カンナは床を踏み抜いて、挙げ句の果てにヘビに噛まれるし、すみれはクモに噛まれるし……。敵探しの前に、薬探しの冒険をしなくてはならなくなった、苦労の多い大神。

暗〜い雰囲気の廃屋内。ある程度は自由に行き来できるが、ところどころカギがかかっていたり、扉を打ち付けられたりして入れない部屋がある。中央上部の部屋にたどり着くには、さまざまなイベントをこなさなければならないのだ。

1F・2Fとも、画面右上が寝室、左上が使用人室。どの部屋にも瓶や救急箱、カギといった小アイテムがあり、これらのアイテムがイベント時に大きく関わってくるので、どこにどんなアイテムがあるかをしっかり覚えておく必要がある。

カンナ

天井から落ちてきたヘビに噛まれ、パニックに陥るカンナ。幼少時代のトラウマで、ヘビが苦手らしい。

1階寝室の救急箱にあったヘビの薬はカラ……。2階の食堂で、中身入りの「しぐまドール」を発見!

すみれ

こんどはすみれがクモに噛まれた。やはり小さい頃の思い出がもとで、クモだけはどうしても苦手らしい。

1階の控え室で、クモ・ハチ・ムカデに効く、ヒルコ堂の「Dr.ケッシー」を無事発見!

大神たちには目もくれず、お札をベタベタ貼っていた脇侍。突然、屋敷の霊力が弱くなっていく……。

仕方なく2人を突き飛ばしてヘビ・クモを回避……。しかし、すみれはボロボロに……。

騒ぎが収まったと思ったら、お次はヘビとクモのダブル攻撃! 目の前には脇侍、どうする!?

地下室を経由して、ようやく地上に戻れた大神たち。しかし、そのマンホールの脇には……。

大神、大ピンチ!!

やはり地脈ポイントは
ここか……フフフ……

脇侍のあとを追って、なんとか地上に抜け出たはいいものの、その周りには数多くの脇侍と、紅のミロクが操る「孔雀」が!! 生身では到底勝ち目がない。万事休すか……？

と、その時、翔鯨丸から脇侍や孔雀に向けて砲撃が。そう、帝国華撃団・花組の登場だ！ 心強い援軍と、自分たちの光武を武器に、今、ミロクたちとの戦いが始まる!!

このマップでは、赤い脇侍「紅蜂隊」の全滅がクリア条件となっている。数が多いだけに、ほかの脇侍も手際良く倒してしまったほうが、逆に効率よく戦えるだろう。孔雀を倒せばいいと思って、一直線に駆け登ると、あとで戻らなければならないハメに。また、中腹にある蒸気火箭には要注意。紅蘭の機体を使って壊すか、気力充実のカンナ・すみれで一撃必壊を狙おう。

ユニット能力一覧

足軽脇侍

耐久力	80	直接攻撃タイプ	
攻撃力	操者5	甲冑4	合計9
防御力	操者4	甲冑4	合計8
移動力	操者1	甲冑3	合計4
必殺技			なし

大筒脇侍

耐久力	80	間接攻撃タイプ	
攻撃力	操者6	甲冑4	合計10
防御力	操者0	甲冑4	合計4
移動力	操者0	甲冑3	合計3
必殺技			なし

紅蜂隊脇侍

耐久力	80	直接攻撃タイプ	
攻撃力	操者5	甲冑5	合計10
防御力	操者4	甲冑5	合計9
移動力	操者1	甲冑3	合計4
必殺技			なし

蒸気火箭

耐久力	150	間接攻撃タイプ	
攻撃力	操者0	甲冑15	合計15
防御力	操者0	甲冑10	合計10
移動力	操者0	甲冑0	合計0
必殺技			なし

孔雀(ミロク)

耐久力	600	直接攻撃タイプ	
攻撃力	操者6	甲冑7	合計13
防御力	操者8	甲冑7	合計15
移動力	操者3	甲冑4	合計7
必殺技			雷破

貨物

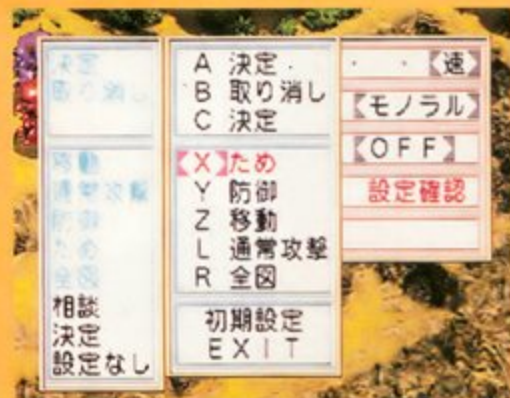
耐久値60、防御力7の障害物。中腹の貨物を破壊すれば近道に。また左下は、すみれの機体で敵ごと壊してしまうのがベスト。

蒸気スタンド

蒸気スタンドの近くに固まると、蒸気火箭の攻撃を受けるので注意が必要だ。回復を目的に移動して、ダメージを受けては意味がないぞ。

わらわは紅のミロク。
お望み通り、
お相手してさしあげましょう。

キーコンフィグを有効に活用しよう!!

意外と気が付かないのが、キーコンフィグ画面。ここで戦闘コマンドのショートカットキーを設定しておけば、いちいちコマンドを選択しないでも、ボタンひとつで命令が完了するので非常に便利だ。カーソルを合わせる手間が省けるので、戦闘のスピードアップにもつながる。ただし、間違ったコマンドを選択してしまっても取り返しはつかない。自分の直感で操作できるように、配置もうまく考えておこう。

ただし、A～Cボタンは固定になっているため、この機能はパッドで遊ぶ場合のみに有効。マウスでは使えない。

地下格納庫で出しておいた指示どおりに、光武の性能が変更されている。攻撃・防御どちらがいいとは一概には言えないが…。

すみれ機とカンナ機が隣接すると、イベントが発生してLIPS分岐が現れる。ここでどちらを選ぶかで、信頼度が変化するぞ。

再び訪れたつかの間の平和、黒之巣会の次の手は…

紅蜂隊をすべて倒したはいいが、ミロクには逃げられてしまった。まあ、改良した光武の能力も確認できたし、すみれとカンナが仲直りするという大きな収穫もあったことだし、また、クモやヘビの毒は心配ないらしいし、とりあえずは良しとしておこう。

しかし、黒之巣会のこと、当然次の手を打つための準備にぬかりはないはず。ここで気を抜いていては、再び攻撃を受けてしまうことは必至。油断は最大の敵なのだ。次の戦いに向けて、訓練怠りなく。我ら、帝国華撃団！

謎の自作発明品で、カンナ・すみれの毒の有無を調べる紅蘭。なんでそんなもの持ち歩いてるんだろう!?

不敵な笑いを浮かべる叉丹。六破星降魔陣の正体はいまだわからず……この先、いったい何が起こるのか!?

次号サタマガでは、引き続き以降のストーリー及び攻略情報を紹介していくぞ。黒之巣会の謎の儀式「六破星降魔陣」の成就、大混乱に陥る帝都、ミロクの使い魔、さくらの思い出……。

さらに、マリアの意外な一面が見られる秘密のビジュアル、カンナ・マリアのミニゲームも公開。相変わらず目が離せない「サクラ大戦」、次号も乞うご期待！ 太正桜に浪漫の嵐！

電脳戦機バーチャロン

特報!! SPECIAL REPORT
完成度――68%

●セガ●11月29日発売予定●5,800円●1～2人用

噂のサターン版オリジナルムービーがついにそのベールを脱いだ。また、期待されていた対戦画面も初公開。11月29日に緊急決定した発売日に向け、その全貌に大接近するぞ！

アドレナリンを高速分泌させる驚愕のラッシュムービー！

OPERATION MOON GATE
作戦名"ムーンゲート"

かねてから噂のあったサターン版「電脳戦機バーチャロン」のデモムービーがついに発動！これはゲームの内容に直接関わるものではなく、デモとして流れるものだが、プレイヤーの闘争意欲をかき立てる、まさに「ラッシュムービー」として、完成度の高いものに仕上がっている。

そして、待望のVSモードの画面もついに初公開となった。対戦形式は以前からの話どおり分割画面だが、縦横の両方が存在していることが判明。今回はその詳細をレポートするぞ！

タテ、ヨコ2つの2P VSモード初公開！

初期設定は縦だが横分割対戦画面にもできる。アーケード版よりも広角で地上にいる敵を確認しやすい画面だ。反面上下が若干狭い。

縦分割画面は上や下に視線が流れることもなく、対戦に集中できる形。こちらは縦画面とは逆に横方向の視界が狭くなっている。

VIRTUAL ON CHECK 1

初公開！これがサターン版ムービーデモだ！

ハイエンドのバーチャロイドたちが繰り広げるプレイヤーのアドレナリン沸騰必至の数十秒間を堪能せよ！

アドバタイズ時のスピード感のあるBGMをバックに展開するデモムービーは約40秒ほどのものだ。ハイエンドCGで描かれたバーチャロイド達は、ゲームとはまた違った姿を見せてくれる。ムービー方式は最近では主流となりつつあるトゥルーモーションを採用しているのでクオリティは十分。写真でその魅力を伝えるのは難しいが、雰囲気だけでも味わってほしい。

宇宙空間、月面、そしてバーチャロイド。流れる映像に瞬間的に挿入されるメッセージ。テムジンが出撃し、それに続いて7体の機体が映し出されていく。WARNINGの文字とともに浮かび上がる2つの眼。ヤガランデ。そしてジグラット……。約40秒の映像にこれらすべてが凝縮されているのだ。

TEMJIN

Fei-Yen

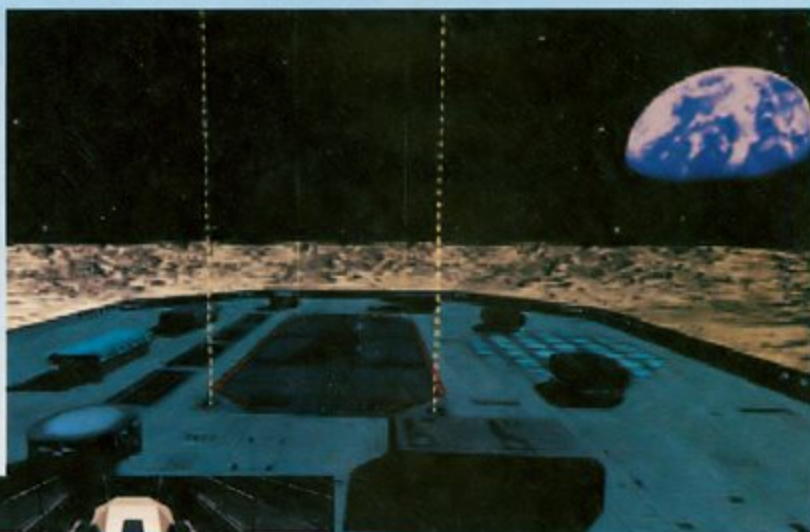
BELGDOR

VIPERⅡ

RAIDEN

DORKAS

APHARMD

BAL-BAS-BOW

映像はとにかくスピード感にあふれている。SEは入っておらず、BGMのみ。まさにバーチャロンポジティブのために作られた映像だ!?

バーチャロン・ポジティブ

機動兵器バーチャロイド

ムービーの内容はこうして決まった！

ロボット系のゲームのムービーって、よくある重厚でリアルなスタイルのものは、もうたいていの作品でやってるんですよね。今回はそういうのをもう一度やる必要はないと思ったんで、プレイ意欲をかきたてるようなテンポを重視した切り口にしてみました。ハイエンドの機体が動く姿をお見せできるのは、今回が初めてなので、そのへんもぜひよく見てください。

Dr.ワタリこと 亙 重郎
AM3研開発プロデューサー

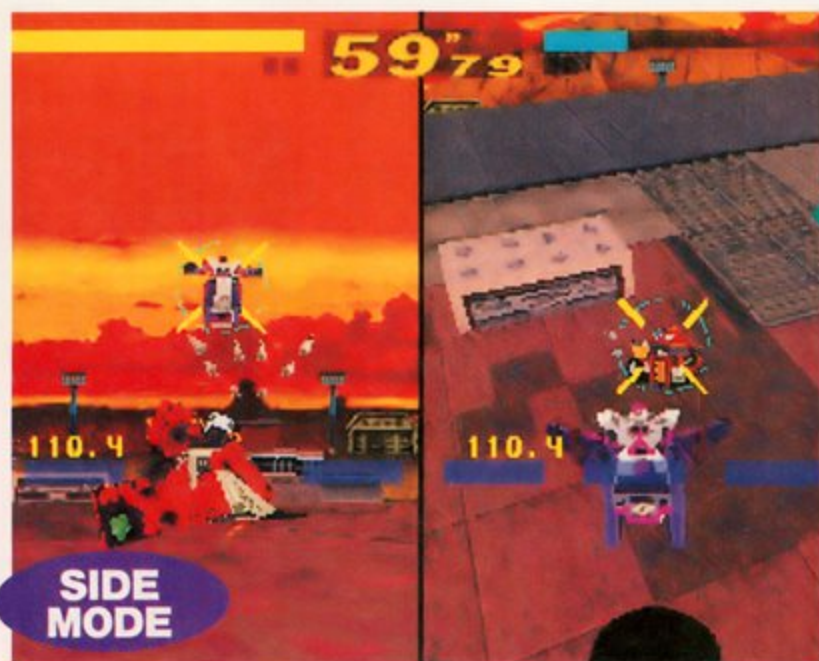
「オペレーションムーンゲート」発動!!

ついに明らかになった

ノーマル対戦は2パターンが存在

前のページでもお伝えしたように、サターン版のVSモードは2種類の画面形態が存在しており、オプションモードでどちらかを任意に選択できるようになっている。画面構成は通常プレイのものとは違うが、バトルに必要な情報はほぼすべてが表示されているようだ。視覚以外のプレイ感覚は通常プレイ時とほとんど変わりはないぞ。

オリジナル選択画面も!

サターン版になるに伴い、プレイ前の機体選択画面も一新。こちらは「サターンの2D表示機能を生かして作りました(Dr.ワタリ)」とのことだ。ハイエンドCGがなかなか美しいが、これ以外にも、簡易セレクト画面があり、こちらではハンディ設定やステージセレクトができるようになっている。

横分割対戦 アーケード版より広角の視点

横の広い範囲を見渡すことができる横分割モード。通常画面を縦に押しつぶしたような感じだが、実際にはバーチャロイドの縮尺は同じ。つまり、通常プレイ画面よりも視点がさらに広角になっているということだ。そのぶん相手が飛んだときの視界が若干狭い。

縦分割対戦 高さのある動きにも対応が容易

中央から縦に分割したモード。ロックオンが外れるのが速い気もするが、横の比率は通常モードとあまり変わりはないので安心していい。縦横の比率の差がゆるいので通常プレイに近い感覚で遊ぶことができる。武器の名前表示のみが省略されている。

CHECK 1 2つのVSモードの細部をチェック!

実際にプレイしてみた感覚を詳しくレポート!

POINT 1 実際に対戦してみた感触は?

ではこの対戦モードを実際にプレイした感覚はどうなのか。まずプレイ感覚は通常プレイ時とほぼ変わらない(パッド操作という部分はこの際無視するとして)。やはり気になるのは縦横の視界の差であろう。ワタリ氏の話の通り、視線が流れがちで、相手の画面を見て敵の状況が把握できるという欠点はある。ただし、ライデンやアファームドといった地上戦をメインにする機体同士が戦う場合、相手を目で確認しやすいという意味でこちらのほうがプレイしやすいのではなかろうか。縦の場合はまったく逆のことが言えるだろう。これはどちらもが一長一短であり、ベストである2画面を使っての対戦とまったく同じレベルで戦うというわけにはいかないようである。

縦画面ではジャンプした相手を目で追うのも容易。また、ワイド画面モニターにも向いていると言えるだろう。

横方向への視界が広いので、障害物の少ない場所なら相手を見つけるのも楽。ただし横移動によるロックオフは縦分割とさほど変わらない位置で行われる。

Dr.ワタリのサターン版CHECK!! 2つの対戦モードについて

僕がお薦めしたいのは縦分割ですね。作っておいて言うのもなんですけど、横分割は相手に飛ばれてしまうと視点が上に泳いでしまうんですよ。それが僕としてはどうもやりにくくって(笑)。縦分割の上下方向の視界がある程度確保されているというのは非常に大きいと思うんですよ。バーチャロンの場合、敵のオートロック機能がちゃんとフォローされていますんで、左右の視界が多少狭くても、ロックオンの機能さえわかっていれば問題ないと思いますし。ただ、プレイヤーのみなさんの中にもいろいろタイプの方がいますので、すべてがそうとは言えないかもしれませんけど。また、このモードのモデリングは表示の関係で実際のものよりもポリゴン数を抑えているんですが、僕らが押えたいのはあくまで対戦プレイのフィーリングにあるので、勘弁していただきたいです。それが許せないと怒られてしまったらちょっと申し訳ないことなんですけどね。

VSモードに迫る!!

バーチャロンの要となる対戦モード。アーケード版とは異なるサターン版の対戦モードの詳細をチェックする!!

操作系統の詳細も明らかになってきた

気になるパッドでの操作系統もほぼ確定のものとなった。基本となるのは5種類。それに加え自由にポジションを変えることができるエディットモードもあるぞ。

もちろんツインスティックの配置も存在。実際にはこれでプレイするのがやはりベストであろう。

TYPE A
一番スタンダードだが

それぞれが定位置に配置されている。ジャンプキャンセルなどに使用するLRのガード操作がポイント。

基本ではあるがいちばん複雑とも言えるパターン。覚えれば一通りの操作はできる。

TYPE B
シフトボタンが存在

レバーをシフトして使う構成。ジャンプ等がレバーでできるのはいいが、慣れないととっさの行動が非常に難しい。

難しいぶんジャンプキャンセルで相手を捕捉するのは容易になる。通好みのパターンか。

TYPE C
タイプAの応用型

ガードを1ボタンにし、LR同時押しでダッシュが可能となったもの。旋回中のダッシュが容易となる。

ガードボタンが手元なので、とっさにしゃがみ攻撃ができないという欠点もある。

TYPE D
アーケード版に近い感覚

攻撃をLRボタンにした基本パターン。トリガー操作に慣れているプレイヤーにはこの配置が理想かもしれない。

LRによる攻撃がアーケード版に近い。逆にABCボタンの同時押しが若干難しい。

TYPE E
4つのボタンをレバーに

6ボタンのうちの4つをレバーに見立てたもの。アーケード版とほぼ同じ操作だが、通常パッドでは操作しにくい。

たとえばスティックを自作したいと思っているプレイヤーには理想的な配置といえる。

VIRTUAL ON Dr.ワタリのサターン版CHECK!!

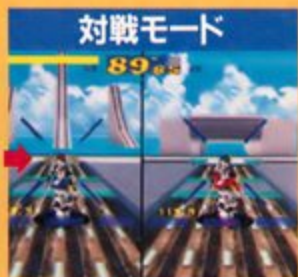
操作系への対応

いろいろ試行錯誤と研究をさせていただきましたが、コントロールパッドを使った操作の基本的な配置は、ほぼこの5種類に決定だと思います。当然本来は2本のスティックを使って操作していたものを、まったく違うものに持ち変えるわけですから、それなりの違和感がそれぞれのタイプでも出てくるとは思います。

ただ、基本的にこの5つのタイプの他にも、エディットモードが加わりますので、もし最初から出来合いで入っているタイプA～Eまでのものが気に入らないという人は、エディットを使って納得いくまで合わせてもらえればいいでしょう。

このコントロールパッドでのそれぞれのタイプ別特性は、次号の「バーチャロン」講座で詳しく語ってくれる予定だとか。こちらも次号見逃すな。

POINT 2 通常時との画面を比較

通常画面と対戦画面はどのような違いがあるのだろうか。ほぼ同じ場面で検証してみよう。ここでは縦分割画面を見ているが、機体が通常よりも縮小して表示されているため、比率的には通常画面とはあまり変わらないということがわかる。対戦画面ではポリゴン表示数の限界により、背景や機体などのモデリングが通常画面よりも若干少ないものになっている。動きに関しては気になる点は特に見あたらないようだ。

通常モード

対COM戦スタート直後の画面だ。サイトや距離ゲージ、武器の名称表示など、完成度は非常に高い。機体のモデリングはアーケード版よりもわずかに少ないということだが、それほどの違和感は感じられない。一部の機体には若干色味が違うものもあるが、これはサターン独自の発色に合わせたアレンジということなので問題として提議するほどのものではないだろう。

対戦モード

対戦を水没都市ステージに設定しスタートした画面。機体はいくらかポリゴン数が削られた縮小版という感じだが、基本的な形は崩れていない。サターンから出るCDユニットなど細かい部分も健在である。また、よく見ると背景のテクスチャーもわずかに異なっているようだ。また、この画面は縦分割モードのため、武器の名称表示はなされていない。

POINT 3 ルール選択について

対戦の設定はオプション画面や簡易セレクト画面で可能だ。アーケード版のディップスイッチでできた基本的な部分はもちろん、そのほかにも家庭用には必需となる対戦時のハンディキャップなども設定が可能だ。また、これまで述べてきた対戦画面の分割もプレイヤーが任意に選択できる項目である。

バトル形式

時間制限や対戦本数、またハンディキャップなど、対戦ゲームで不可欠な要素は押さえてある。ハンディ設定は、機体の個々の耐久力が異なっているバーチャロンではなかなか面白いものになりそうだ。

ステージ

アーケード版ではランダムで選択されていた戦闘の舞台となるフィールドは任意に選択できるようになっている。それぞれの機体の戦い方に合ったステージが有利となるのは当然。

POINT 4 最終的に通信対戦は可能か?

画面を分割した対戦は可能だということがわかった。ではもう少し充実させた条件での対戦は? これはまだまったくの未知数。どのようになるのか下のワタリ氏のコメントを読んでほしい。

アーケード版

「その部分に関してはまだ現状では本格的に組まれてはいないんです。設定が決まったとしても、結局は今本編の追い込みに全スタッフを投入しているんで、「ラリープラス」のように通信を使った対戦は、時間的なことを考えると、別のものにするかもしれませんね。(Dr.ワタリ)」

オペレーションムーンゲート

SRV-14-A VR.フェイ・イェン

Fei-Yen

独特の優雅な機体も完全再現

他のバーチャロイドとはまったく趣の違う機体として存在するフェイ-イェン。鋭角的にも関わらず、優雅に見えるのはそのデザインのせいだろう。あのテンポの速い機動戦はサターン版でももちろん通用する。また、この機体の特性であるハイパー化によるパワーアップも健在だ。他の機体とは違った出撃シーンやコンティニュー画面にも注目だ（後者は次号公開予定）。

フェイ-イェンの強さの一つでもあるビームボウガン。ホーミング性も高くスピードもあり、安定したダメージが期待できる。そのぶんチャージ時間がかなり長い。

その姿同様に、優雅な部分を強調した勝ちポーズ。クルリと回って決めポーズを作る。

サターンならではの色

フェイ-イェンの2P側の色は業務用の初期設定に近いものに変わっているんですが、モデル2の発色ではこの色調で美しく発色することができなかったんです。サターン上でそれが復活したということですね。

この機体独自の性能である「ハイパー化」。攻撃性能が上がる。

アーケード版

よく見るとハイパー化の色もサターン版は微妙に違う。

連続写真で検証1 ハンドビーム→ソードの連係

リーチは短いものの、繰り出すスピードが凄まじく速いフェイ-イェンの近接攻撃。ハンドビームを撃ち続けた状態で接近すれば近接攻撃が自動的に発動する。

CHECK 2 初公開ステージの完成度を見る

今回公開されたステージはボス戦を除く、残る3ステージだ。これらすべてはCOM戦では実戦として設定されている宇宙空間でのステージで、中でも最も特徴的であるライデンのステージの背景も見事なまでに再現されている。スクロール機能とポリゴン機能をうまく併用して、高速で動くさまは必見だ！

月周回軌道上にある宇宙港。３つあるうちの障害物のひとつは長方形の宇宙船で、この使い方がカギだ。サターン版でもうまく再現されている。ドックの出口方向に見える宇宙空間と地球がなかなか美しい。

MOON BASE

月面上の遺跡への入り口となるベースでの戦い。８つの障害物があるだけでなく、ステージ自体が８角形で、外周に沿った戦いが面白い。中央のハッチから出ている４本の光の柱やステージ外の月面の完成度も高い。

ベースより地下の遺跡へと続く巨大なエレベーターが戦場となっている。このステージの背景は下から上に向かってスクロールしているが、サターン版のスピードはアーケード版と比べてもほとんど遜色はなく、スゴイぞ！

に深く関わる最後の2体を公開!!

HBV-05-E VR.ライデン RAIDEN

マキシマムパワーが爆発!!

最も信頼できる通常時のレーザー照射。横方向に関してはロックオンに関係なく正面に照射されることを頭において戦うのがコツ。

機体紹介のトリを飾るにふさわしい最強の機体がこのライデンだ。肩口に取り付けられた本来宇宙巡洋艦に取り付けられるはずのレーザー照射器は、すべての機体の兵器の中で最強である。その圧倒的な破壊力は、このサターン版でも遠慮なく発揮されている。コントローラーを通して伝わってくるその重厚な存在感は、サターン版となっても揺らぐことはない。

レーザーが天を裂くように撃ち出される力強い勝ちポーズ。ライデンの勝利ポーズはともにレーザーを撃ち出すものだ。

高性能のバズーカでの攻撃。前方ダッシュとしゃがみが特に強い。

Dr.ワタリのサターン版CHECK!!

完全再現まであと少し

ライデンは現在のままではレーザーの表示に若干の難があるので、もう一押しが必要だと思っています。基本的な部分はほとんど完成しているんですけど。あと一踏ん張りというところですかね。

アーケード版

レーザーは狙うよりも、置いておくように使うと効果的。開幕時もOK。

連続写真で検証② しゃがみレーザー

しゃがみレーザーは通常2本のものが4本照射され、攻撃力・攻撃範囲ともに高くなっている。そのぶん照射している時間は短く、相手の動く場所に置いておくという使い方が若干難しくなる。

CHECK サターン版オリジナル要素について

気になるサターン版オリジナル要素の形が少しずつ見えてきた。現在決定しているのは「ランキングモード」と「リプレイモード」だ。前者は特定のプレイをCPUが分析し、それに対し評価をしてくれるというものらしい。後者は「ファイティングバイパーズ」でもあったような、各対戦をデータとして任意にセーブすることにより、その対戦をいつでも観戦することができるというものだ。詳細は次号以降追って報告していくぞ。

アーケード版から継承する5ステージ終了後のランキング画面。ランキングモードはこれに近いものとなりそうだ。左の2つ以外には新モードはあるのか!?

総評 サターン版の発売日11月29日を待て!

「現状で言うなら完成度は68%ぐらいにしておきましょうか(笑)。遅いと思われるかもしれませんが、最終的な詰めはドラスティックな進み方をしますんでね。そういう意味も含めて70%とは言わずにおきたいんです。発売日ですか？　確かに決まりましたけど、細かいところでの調整がこれからザクザクときますからね。できたから出してしまうというのも恐いですから。直せるものは直しておきたいというのはあるので、もう少し待ってもらえますでしょうか。発売日に向けて頑張りますので期待してください」。

次号ではほぼ完成したものを公開することができそうだ。期待して待て!!

謎のシステム"EXAM"をめぐり

特報!! SPECIAL REPORT

バンダイ
ドラマチック
シューティング

●12月上旬発売●4,800円●1人プレイのみ
●全年齢推奨●ツインスティック対応

好評の第1巻はもうプレイしただろうか。エンディングまで到達し、続編が気になるという声も高まっている。そんなユーザーにいよいよ第2巻の最新情報をお届けする。この「蒼を受け継ぐ者」は、ストーリーの核心に迫り、前作の予告で語られたジオンの新型モビルスーツとユウのライバルも登場する。また、システム部分でもさまざまな改良が加えられた。ツインスティックにも対応決定だ!

MOBILE SUIT GUNDAM SIDESTORY II 蒼を受け継ぐ者

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

幾多の戦いを経て成長したユウは連邦のエースとして戦場を駆ける

宇宙世紀0079。地球から最も遠い宇宙都市サイド3は、ジオン公国を名乗り地球連邦政府に対し独立戦争を挑んできた。開戦当初、新型兵器〝モビルスーツ〟を持つジオン軍に、地球連邦政府は苦戦を強いられた。開戦から11カ月、連邦軍もジムと呼ばれるモビルスーツの開発・量産にようやく成功。だが、本格的なMS部隊の運用ノウハウがない連邦軍は、実験的な小部隊でデータの収集をしようと考えた。

そのパイロットであるユウ・カジマは作戦行動中に、ジムそっくりの蒼いMSと交戦することになった。苦戦の末、どうにか敵を退けたユウ。だが、この蒼いモビルスーツが今後の彼の運命を左右することになるとは、彼自身思ってもいなかったのだ。

基地を襲う新型MSを撃破し、再び前線へと戻る彼らに特命が下った。現場に急行した3人の目の前に、新たな〝蒼いMS〟が姿を見せ……。

ユウ・カジマの所属する小隊は、新兵器〝ジム〟を使用し、実戦データの収集を目的とするテスト部隊だった。

機動戦士ガンダム外伝 MSジム実験小隊のメンバー

ユウ・カジマ

本シリーズの主人公。幾多の戦火をくぐり抜けた部隊のエースパイロット。元々は戦闘機乗りだったが、潜在的な資質を見いだされ、現在の部隊に配属された。寡黙な性格のため自分からは何も語らないが、仲間からの信頼は厚い。

フィリップ・ヒューズ

ユウと共に戦う小隊のジムパイロット。陽気な性格で、戦場においても常にマイペースなお調子者。口が達者で部隊のムードメーカーの役も担う。だが、そのモビルスーツ乗りとしての腕は超一流で、いざというときには最も頼りになる男だ。

サマナ・フュリス

同じくユウと共に戦うジムパイロット。ユウやフィリップには及ばないまでも、確実な戦い方を見せる男である。生真面目な性格が災いし、そこをフィリップにからかわれることも多い。だが口では反発し合うも、互いにいいコンビだといえる。

物語は新たな展開を見せる！

機動戦士GUNDAM外伝

MISSON 2-1

蒼き運命

ユウ達の部隊に緊急指令が下った。極秘任務に当たっていたミデアがジオン偵察部隊の襲撃を受け、やむなく不時着、救援を求めているとのこと。現在他の部隊も現場に向かってはいるが、最も近いのはユウ達の部隊だ。だが、上層部より言い渡された命令がユウ達に疑問の種を蒔く。「ただし、敵の手に積み荷が渡るような事態になったその時は、荷をコンテナごと破壊せよ」……トップシークレット扱いのその積み荷とは何か？　そして部隊のエースであるユウは積み荷の回収に向かう調査隊のヘリの護衛を兼ね、問題の墜落現場へとおもむくのだった……。

今回のミッションは味方が到着するまでミデアを守り抜くことである。

モーリン・キタムラ

明るく誰にでも好かれるタイプの女性で、部隊のアイドル的存在。各ミッションの概要は通信オペレーターである彼女から指示される。余談だが、寡黙なユウに少し心惹かれている節も……。

アルフ・カムラ

積み荷の回収に向かう調査隊のヘリに搭乗する連邦の技術者。問題の積み荷に深い関わりを持つキャラクターである。今回のミッションは彼のヘリを落とされてもゲームオーバーになってしまうため、注意したい。ユウのパイロットとしての腕に興味があるようだが？

敵の攻撃により墜落したミデアの救援に向かい積み荷を奪取せよ

今回のミッションでは従来の主武器であるライフルに代わり、より破壊力の大きいバズーカを装備したジムの勇姿も見ることができる。

今回は味方のジムも接近戦を！

前作ではサーベルによる攻撃を行わなかった仲間のジムだが、今回はスキをみて敵MSに斬りつけるモーションも新たに加わった！

連続カットで見る新モーション PART 1

前作から格段に向上した味方の援護攻撃。サーベルもその1つだが、見ていて非常にカッコイイ。本作の特徴であるコックピット視点では見られない自機のサーベル攻撃だが、こうして味方機のモーションを見ることで"ビームサーベルを振るうジム"の姿を見ることが可能になった。この動きを再現するには技術面での相当な苦労があったに違いないが、ユーザーの声に応える苦労が見られる。

サーベルを抜き、背後から襲いかかるジム

ダッシュで一気に間を詰め、標的のザクへ迫るジム。左手に持ったサーベルが見えるだろうか!?

不意を突かれ、たまらずのけぞるザク

思わぬ死角からの攻撃に体勢を崩すザク。金属と金属とがぶつかる音とともに機体ごとジムが体当たりを！

さらにサーベルを振るいザクを斬り倒す！

追い打ちをかけるようにサーベルを振り下ろす。斬られたザクは膝から崩れ落ちる！

エースとしての君の腕はこれからの戦いで試される

目標のミデアの墜落現場付近はすでにジオンのMSに取り囲まれていた。回収に急ぐアルフの通信がユウの耳に届く。「ミデアに積まれていた物は、絶対にジオンに渡すことはできない。ユウ君……と言ったかな？　キミの噂は聞いている。エースパイロット君。よろしく頼むぞ！」ここまで言われたら男として引き下がるわけにはいかない。他の部隊にも響きわたるほどの戦績を挙げてきた君になら、移動する調査隊のヘリを無事に現場まで送り届けることもできるだろう。さらに余裕があれば仲間の援護をしつつ進んでいこう。常に自分の成すべきことを考えて行動する。それがエースとしての君の使命だとも言える。

刻々と変化する戦況に対処せよ

レーダー表示

自機周囲の敵（青）・味方（赤）を確認できるレーダーが表示できるようになった。オプションでON・OFを設定する。

MAP表示も新しく

画面の切り替えで表示できるMAP画面は前作からの俯瞰図から視点が変更され、クォータービューへ。より詳しい配置図が知りたい際に。

うなりをあげて迫るヒートホーク！

より磨きがかかった攻撃のバリエーション 巨大な格闘用武器による迫力の肉弾戦！

「Ⅰ」をプレイして、誰もが実現を希望した「格闘戦武器を手にしてのモビルスーツ同士の戦い」が本作で反映された。ヒートホークなど、その機体にふさわしい武器を持ち、迫り来るその動きは、最新版のアニメーションに優るとも劣らない。このような思いが反映されたのは、配られた体験版などを通じて制作サイドまできちんとユーザーの生の声が届けられた結果ではないだろうか。

この機体は…ザクキャノン!?

多数のザクに交じり出現したこの独特のフォルムは！

頭部は現行型だが、まぎれもなくザクキャノン。だがこれは試作段階のものと推測されるが!?

アルフのヘリを守りつつも、さしたる苦労も無く敵部隊を全滅させたユウ。先のミデアとの交戦で敵もその戦力を失っていたのだろうか。当面の脅威も去り、警戒を解いたユウ達だったが、調査隊より鋭い警告の声があがる！　「て、敵がまだ1機いる!!」驚きとともに振り返ると、彼方より見たこともない新型モビルスーツがものすごい速さで急接近してきた！　この蒼い機体はいったい……!?

連続カットで見る新モーション PART 2

先程と同様にダッシュで斬りかかるジム。だが、その攻撃に耐えたザクは、そのままヒートホークで斬り返す！　MS同士が互いに正面から交戦状態になった場合、このような激しい攻防も見られる。さらにサーベルやヒートホークの軌跡は、残像のエフェクトで表現されるので、実際の画面はもっと派手になる。期待せよ。

盾でサーベルをガッチリ受け止め、反撃！　なお、実際の残像効果は右上の連続写真を参照してくれ。

突如あらわれた蒼い刺客…その名もイフリート！

はるか遠くの地平から土煙を上げ、猛スピードで出現したイフリート。敵陣のまっただ中に単騎乗り込んで来ただけあり、その戦闘能力はすさまじい。速射性の高い強力な追尾ミサイルと、痛烈なヒートサーベルによる一撃であっという間に窮地に追い込まれてしまうユウ。しかも、こちらのショットはおそるべき反応速度でことごとく回避されてしまう。この異常な動きはパイロットの腕によるものなのか、それとも!?

鮮やかな赤に塗装された肩のスパイクアーマーが印象的。両手に巨大な1対のヒートサーベルを持ち、信じられないようなスピードで斬りつけてくる強敵だ！

すさまじいスピードで繰り出されるヒートサーベル！

MSN-08TX　イフリート

1年戦争ではMS-05、すなわち全てのモビルスーツの原点であるザクから、様々なテストや改良を経て実に数多くのモビルスーツが誕生することになる。その中にあってちょうどグフとドムの過渡期にあたる機体がこのイフリートである。格闘武器としてヒートサーベルを標準装備。また、特徴的な脚部ロケットポッドによる追尾ミサイルは速射性に優れ、ゲーム中もその攻撃にプレイヤーは苦しめられるだろう。さらに、この機体（ニムバス機）には何か通常機にないカスタマイズが施されており、結果、とてつもない機動性能と、その速さを生かした攻撃を可能にしている。

ニムバス・シュターゼン

イフリートに搭乗する専属パイロット。国家の命令に忠実なエリート兵士であり、命令とあらば味方でも撃つ男。また、裏切り者は絶対に許さない性格。ジオンのある研究機関より極秘指令を受け、任務遂行のためこの地へ降り立つ。いつもクールな態度のために誤解されやすいが、激しい気性の持ち主で、興奮すると怒鳴り散らしたりもする。

NEXT

ミデアから回収されたものの正体は!? そしてユウが上層部より受けた特別任務とは…

次なるミッションは別動隊の友軍の作戦を支援するため、難攻不落といわれるジオンのミサイル基地を攻略する。そして、新たな機体を与えられたユウは、その先陣を切る指令が言い渡される!!

1つの時代に生きた人間(ヒーロー)はたった1人ではないのだから

サンライズ　井上幸一氏が語る「機動戦士ガンダム外伝」

VOL.1がリリースされ、プレイしたユーザーからは感激の声がある一方、「過剰な演出はファーストガンダムから外れている」と指摘する意見も出ている。果たしてガンダムを生み出したサンライズはどう考えているのか。「機動戦士Zガンダム」以降、オリジナルビデオも含めたガンダムシリーズの企画に携わり、さまざまなメディアに広がる"ガンダムワールド"の設定を監修を行ってきた井上幸一氏に、このオリジナル・ゲーム・シリーズ「外伝」のポジションを伺ってみた。

17年前にデザインされたMSを演出する難しさ

編集部　この「外伝」には、どのような形で参加されているのですか。

井上　オリジナルビデオアニメの「機動戦士ガンダム第08小隊」を作ってから、"1年戦争"を舞台にした作品が、さまざまなプラットフォームでいろいろ出てきたのですが、バンダイの浅沼プロデューサーから、「それらと差別化できる、これまで描かれなかった舞台をゲーム化してみたい」と、「外伝」制作の提案があったんです。そこで、シナリオ原案に対して、内容的な監修を行うという形で参加しました。「Zガンダム」以降、さまざまな作品が時代を前後して発表され、スタッフもそれを見てますから、アイデアがごっちゃになって、"1年戦争"にはないことを、あったように書いちゃう。それをチェックするんですね。「ビームライフルがビームサーベルになる機能は、Zガンダム以降しか開発されていない」とか、「可変型モビルスーツというのは出てこない」、「サイコミュを搭載されたMSは連邦に一切なかった」といったところから、「この部分では技術的な交流はないだろう。その場合は、敵から奪って調べるしかない」といった技術進化の流れとか。今回のジムに関しても、詳細な登場時期はサンライズの年表にもまだ載せていないんですが、あんまり早過ぎても困ると。つまり、最初にアムロが乗ったガンダムが動き始める前から、ジムがあちこちで活躍しているわけはないので。そういうことを含めて、ゲーム制作のスタッフとさまざまなディスカッションをやって作り上げてきたんです。

編集部　一番難しいのは、「ブルーディスティニー」の設定でしょうか。

井上　そうですね。以前のインタビューで浅沼氏も言っていますが、"1年戦争"を描く限り"ガンダム"というMSは1機なんです。じゃあジムでやろうとした時に、この作品のカギとなる"特殊性"をどこまで盛り込むことができるだろうかと考えた。ジムの量産化に当たっては各地に開発・生産工場があっただろう。もちろん、いくつもあるわけじゃないですが。そして、それぞれの地区に合わせたパーツもあっただろうし、特に電子機器なんていうのは、地区に合わせたチューンナップが必要だったりしますから、そういうことで色々と仕様や外観が変わっていったのではないかと。これは、遙か10年以上前に、MSV(独自の設定で1年戦争のMSにさまざまなバリエーションを登場させたバンダイのプラモデル)でやっているんですが、これを広義に解釈すれば、ガンダムなみの格好がいいジムを登場させられるのではないかなと。"姑息"と言われる方もいるでしょうが、一方で、こういったゲームを楽しんでくださるファンは、新しいMSへの期待も高いですからね。

編集部　"EXAMシステム"も、かなり大胆な新設定かなと。

井上　「連邦でもニュータイプの概念は囁かれていた」という設定はあります。それを"ニュータイプ"と呼んでいたのはジオンですが。とすれば、例えば、現在でも海外の文献で知り得た理論をまじめに追いかける研究者がいるように、連邦の中で"ニュータイプ"という概念を取り入れて開発していた者もいるだろうし、それが応用されたMSもあるだろうと。こういった部分は監修後に、さらに制作現場のライターさん達がアイデアを出し合って詰めていくわけです。いずれにしても、1つの時代に生きた人間、活躍したヒーローはたった1人じゃないわけですから、時代背景を守れる範囲で、オリジナルとしての幅を持たせましょうと。

編集部　ファンの中からは、「ジムの外見が違う」とか、「ハイ・ゴックが出るのはヘン」(設定では1年戦争末期に登場)といった意見もありますね。

井上　そうですね。確かに"ハイ・ゴック"はこの時点では絶対に存在しないんですが、なるべくいいグラフィックを見せたいという開発スタッフの意図を尊重したんです。ガンダムが企画されたのは1978年。17年以上も前の作品ですから、当時のデザインのままで動くと、シンプルすぎてちょっと寂しいものがあるし、実際に今の演出で表現する場合は限界もある。ゲームとしてのサービスとか、"遊び"という点も考慮して「じゃあ、いいでしょう」と、後年にデザインされたMSを取り込んだわけです。すべて、禁止していったら、逆にゲームとして面白くなくなってしまうでしょう。時代劇や、比較的時代が近い戦争を描いた映画などでも、時代考証を突き詰めてまったくそのまま当時の物を再現しているっていうことはないですからね。

編集部　では、このストーリーは"宇宙世紀"の歴史の中に存在する……?

井上　もちろん、"外伝"として、こういう出来事、こういう戦いがあったということは、以降の作品にも組み込んでいけると思います。ただ、そこに本当にハイ・ゴックが出したり、ジムの後期型を活躍させるかというと、その時はまたデザインなど細かい部分は変わっていくでしょうね。

編集部　キャラクター作りの上では、なにか指示されましたか。

井上　そうですね。現実的には同じ姓の人がいてもおかしくないんですけど、やっぱり、ガンダムファンの性という

か、名字が一緒だと既存のキャラクターに関連付けたがるんですね。意図的な場合は別ですが、今回それはありませんから、サンライズにあるリストと照合して調整をしてもらいました。また、性格やそれぞれの人間関係なども、どこかで見たことがあるようにはならないように配慮しています。

モビルスーツに乗りたいという願いを叶えてくれる

編集部　実際に第１巻をプレイしてみていかがでしたか。

井上　イージーモードでしたけど、やってみました(笑)。個人的に、プレイをして面白いゲームだなと感じたんですよ。というのは、やっぱりモビルスーツに乗ってみたいっていう願望っていうのは、結構いろんな人が持っていると思うんです。

僕は、フライトシミュレーション系のゲームが好きなんですけど、それに近いぐらい三次元の空間を自由に動ける「モビルスーツのシミュレータ的ゲーム」だなと。そして、疑似アニメーションがリアルタイムで行われていく楽しさっていうのがあるのかなあって思ってますし。ゲームするのに邪魔しない程度に話を抑えているんですね。

編集部　アニメーションの原作があってゲームができたわけですが、ゲームもここまで表現できるようになったことで、ゲームそのものがオリジナルになっていくこともあるのでしょうか?

井上　今はゲームだからこそ、結構予算も取れたりとか、いいスタッフが参加できたりという現実が間違いなくあります。だからこそ、まあちょっと話を逸らしちゃうと、アニメーションなどの映像を作っている側も、それ以上の作品を作っていかなきゃいけなくなる。その発奮材料がこうしたゲームだってことはあると思います。でも、残念ながらどんなにゲームの技術が進んでも、限られた情報量の中にプログラムがあって、しかもリアルタイムでそれを描画することを考えると、レーザーディスク用にきちんと作られた、さらに上の劇場クオリティまで作られたアニメーションの画面と比較すれば、まだまだ粗い部分が目立ちます。そして、物語そのものや「映像」を見せるという意味では時間が必要でしょう。逆に、ゲームだからこそできることはあるわけです。自分がリアルタイムでアクションできるし、常に同じ展開をするアニメーションに対して、ゲームはプレイするたびに変えられる。今はまだ、その方向での可能性が楽しみです。

改革や大円団という形では終わらないけれど

編集部　まだ、誌面では明らかにできませんが、先の展開をちょっとだけ。

井上　ガンダムを深く知っている人、深く好きな人には「やっぱりこの方向に持ってきたか」と言ってもらえるような、ある意味では安心できる展開になっていますし、とんでもなく悲惨な暗い終わり方はしません。でも、普通の人が見たら、「暗いよな、やっぱり戦争モノは」って言うかも知れませんよね(笑)。"ロボットヒーロー"モノと違いますから、最後に"改革"とか"大円団"みたいなところでは終わりませんし……。

編集部　そこは難しいところですね。

井上　ただ、続けていって「ああ、そうだったのか」とか、例えば、最初のガンダムを知らなかった人でも、ストーリー性に興味がある人は面白いと感じられる内容だと思っています。

サンライズ
D.I.D.推進室　室長
井上幸一

「太陽の牙ダグラム」の途中から企画として参加。以後、ガンダムシリーズはもちろん、「戦闘メカザブングル」、「装甲騎兵ボトムズ」、「機甲戦記ドラグナー」などを手掛ける。"宇宙世紀シリーズ"については最も精通している人物であるため、「相談や質問が集中してしまう」(井上氏)。　現在はデジタル・イメージ・デベロップメント推進室長として、新たな作品のプロデュースを行っている。

17年の歳月を超えて語られる「ガンダム」

「機動戦士ガンダム」がテレビで放映されたのは1979年。以後、映画化、続編のテレビシリーズ製作、またプラモデルのバリエーションによって広げられたガンダムワールドは、ビデオの普及やゲームの進化によって急拡大し、オリジナルを超えた演出や表現が見られるようになった。「ガンダムが3DCGで動いたのは、僕らが供給する映像メディアよりも、ゲームの方が早かったですよね。それもどんどん進化して、今ではボリュームやデッサンなんかもかなりクオリティが高くなってる。それに、ここまでコンピュータ技術が進んできてますから、今までに見たことがない、違った"ガンダム"っていうものが近いうちに出てくると思います」(井上氏)。

21世紀、20年以上の歳月を経た「機動戦士ガンダム」はどこまで進化しているのだろうか。

劇場版３部作をクリアな映像で納めた「マスターグレードボックス」(46,350円)。サターン版「機動戦士ガンダム」のアニメパートも収録。

かつて大ブームを巻き起こし、MSVなどの独自展開もあった"ガンプラ"も、写真のマスターグレードシリーズをはじめ、320点以上を数える。

VIRTUA COP 2

バーチャコップ2

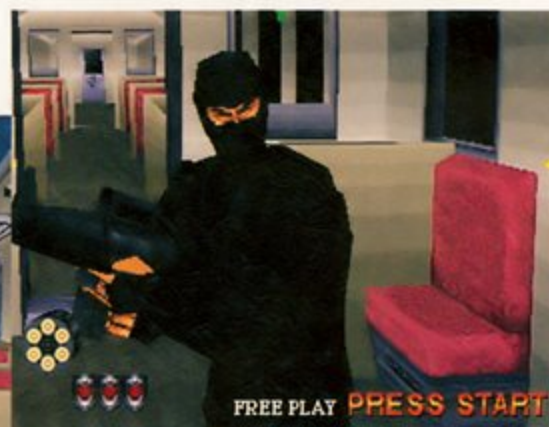
●セガ●'96年冬発売予定●5,800円
●ガンシューティング●バーチャガン対応

最大難関であるステージ3。開発サイドにとってもそれは同じ。逆に考えれば、ここさえ完成してしまえば、発売は秒読みということになる!?

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度―80%

着々と開発が進むステージ3!

走る列車内での激しいバトル!

FREE PLAY PRESS START

FREE PLAY PRESS START

列車内の雰囲気もなかなかよくできている。もちろん窓の外の景色はスムーズに流れていくぞ。

狭い車内の死角にかなりの数の敵が隠れているぞ。

「バーチャコップ2」Q&A

AM2 AM R&D DEPT.#2 開発チーフに聞く!

いよいよ発売日が近づく「バーチャコップ2」だが、AM2研開発チーフの須見氏にユーザーが気になるポイントを直撃!今回は特に忙しいところを特別にお願いしてインタビューにお答えいただいた。開発はどうやら大詰め、ステージ3の進行が少々滞っているらしい。あの広大なステージの再現度とオリジナル要素は? 今から楽しみなところを総チェックだ!!

AM2研
サターン版
「バーチャコップ2」
開発チーフ
須見昌之

開発もいよいよ大詰め。一番の佳境という須見氏に応援を!

Q1 現在の開発状況は?

「現在は詰めのところまできているんですが、2度目の電車のところで滞ってしまっているんです。開発度は85%ぐらいかな。ツール上では飛行船とかも動いてるんですけどね」

FREE PLAY

ここから先は急ピッチで詰められているということだぞ。

A1 一部を除いていよいよ大詰め

Q2 ムービーの完成度は?

「ムービーは並行してやってまして、30%ぐらいできてます。内容は前作とちょっと違って、ゲーム全体のダイジェストのような1~2分のものになると思います」

スマーティのゴーグルは目を見せたいということで、なくなったという。

A2 リニューアルされたキャラに注目!

列車の走りを見事に再現!!

今回公開となったのは列車内外でのバトルシーンと乗り継ぎとなる駅のシーンだ。コップたちが乗り込んだ列車は駅を出発、地下、地上、そして再び地下駅へと走っていく。車内での戦いは独特の迫力があるぞ。

戦いは列車の上へ。ここでは空中をヘリが飛んでいるが、サターン版にはまだ入っていないようだ。

しばらく走るとトンネルの入り口が見えてくる。なかなか見事な演出。

列車が地下へのトンネルに入ると同時にバトルは再び車内へと移っていくぞ。

アーケード版

外の背景をアーケード版と比べてみる。解像度の関係での色味の微妙な違い以外はほとんど劣る部分がない。

車内を移動するシーンの連続写真。連結部の扉が開き、陰から敵が撃ってくる。

こちら側の車両と向こう側の車両が時間差でガタゴトと揺れる演出も見事に再現された！

アイテムも入った！

「サターンステーション」の看板が見える。コップたちは次の列車へと乗り継ぐ。ついにアイテムも入ってきたぞ。

撃ちまくれ！

のんきに寝てるぜ！

ココにもサラのポートレートが！

アーケード版

ステージ2にもあったように、ここでも一部の看板などがサラのポートレートになっている。サラの水着姿に目を奪われてミスするなよ!?

アーケード版

銃弾の雨が降り注ぐ中、こっくりと居眠りをする呑気な客。サターン版はちゃんと目をつぶっている。

Q3 別ルートはある？

「実はちょっと考えている部分はあるんです。別ルートというか、分岐みたいなものなんですけど、アーケードでボツになった要素を入れようかなと。今後に期待してください」

分岐がないステージ3。もしあるとすればここだが……!?

A3 構想中ですのでお楽しみに

Q4 オリジナルモードは？

「ちょっとした要素として前作の点数計算モードは入れたいと思ってます。ミスするまでスコアが加算されていくあれですね。他にも入れたいんですが時間的に難しいですねぇ」

敵を倒すスリルは、今回も健在であってほしいよね。

A4 アーケード版になかった要素を

Q5 発売日はいつ？

「現在調整中ですが、近いうちに決まると思います。残りの開発がもう少しかかりそうですので、はっきりとした日付はまだ発表できないんですけど、もうすぐですよ（笑）」

開発は大詰め。次号ではさらなる展開がありそうだぞ!!

A5 発売日はもうすぐ発表できます？

次号はいよいよオリジナルモードに迫るぞ！

特報!! SPECIAL REPORT

エネミー・ゼロ

●ワープ
●12月発売予定
●6,800円
●インタラクティブムービー
●4枚組

「エネミー・ゼロ」の製作もいよいよ佳境にさしかかった。毎日の激務に耐えかねたか、さすがの飯野氏もダウンぎみ。だが、今回も我々の取材に快く応じてくれた。

「僕の実務的な作業は終わりました。あとは監督としての仕事だけです」

今回も賛否両論？ゲームとしての「E0」

編：「E0音楽製作発表会」であった、マイケル・ナイマン氏との対談はいかがでしたか？

「実は先週話をしたばっかりだったんですよ。コンサートのとき、楽屋にも遊びに行きましたしね。でもまだ１曲だけ編曲が残ってるらしくて、帰ってから急いでやるらしいけど。今になってナイマンさんの理解度がいっそう上がってきてくれたんで、編曲と演奏に反映されてくると思います。９月28日から10月２日にかけてレコーディングとミックスをするんですよ。これで音楽は完成です。でも普通ナイマン氏は14曲とかつくってくれませんよ。映画でもそんなに書かないんじゃないかな(笑)？」

編：セリフを担当する坂元氏との打ち合わせは進んでますか？

「ええ、つい昨日も打ち合わせをしてたんですよ。もうすぐ彼からセリフが上がってきます。最終的な打ち合わせも終わりましたし、僕なりにこうしたい、てなことを伝えました。午前０時から午前５時くらいまで話してて。いつもこうなっちゃうんだよな(笑)。彼は今『E0』にかかりっきりなんで、その時間を設定してるのは僕なんですけどね。ごめんなさい(笑)。打ち合わせしてて思ったのは、グッとこさせるポイントがうまいなってこと。このセリフとこのセリフはひっかけようとか、このセリフはこうした方がくるとかね。あと、セリフから世界を感じさせようとしているみたい。僕じゃできないことですね。デジタルの持つ悲しみも、彼は深く理解してくれたようですし」

編：坂元氏が完全につくってしまうセリフなんかもでてきそうですね。

「だいぶ入ります。昨日も細かい事実関係、例えばこの時点でこの人物はこのことを知っているかとか、この人とこの人が知り合ったのはいつとか、感情の動きとかの確認でしたからね。

この打ち合わせで、僕の実務的な作業は終わりました。プロットとか仕様は全部決まりましたし。あとは監督としての作業ですね。映像を見て調整したりとかだけです。でも、何考えてるんだろうってくらいボリュームが大きくなっちゃいましたね。『Dの食卓』の３倍くらいですもん。でも、贅沢に演出した結果だから、長さはあんまり感じないと思う。見ないで通り過ぎてしまうものも結構ありますしね。とは言っても、想定してたものよりかなり長くなっちゃったことは確かなんだけど。その代わりシナリオはいいですよ。プロの脚本家である坂元氏も感心してたくらいだしね。10月の中頃にはアフレコもありますし、効果音担当の小川高松さんには10月は死んでもらうことが決定してます(笑)」

編：思いついたアイディアをゲームたらしめるために、コントロールみたいなものが必要だと思うんですけど、「E0」はそのコントロールが効いている方なんでしょうか。それとも割合自由につくれた方なんでしょうか。

「できてないね。結局当初考えていたことはほとんどできてないんです。ミニゲームみたいな部分とか、ネットワーク部分とかも大幅にカットしちゃったし。ドラマがシビアなのも原因なんですよ。途中に遊びを入れにくいんですよね。途中でダレずに、ダーッとひっぱっていくようなドラマなんで。ほっとする部分は演出でしか入れられなかったんですよ」

編：この緊張した場面にこんなミニゲーム入れるか？　みたいな(笑)。

「そうそう(笑)。喜ぶ人もいるんだろうけど、そこまでの辛さとか、重苦しさがなくなっちゃうんだよね。そんなに手間もかからないし、入れる余裕もあるんだけどね。銃にしたって、最初は使い分けられるようにするつもりだったし。後半はゲームとして心配よ、僕(笑)。でもね、こういうのが見たかったとか、こういうのがやりたかった、ってものにはなっています。僕的には『D』のときの満足度があるな。叩きたい人には叩かせておきますよ(笑)。もちろん、手抜きの変なゲームよりは絶対遊べます。けど、ほんとに100点のゲーム、『ナイツ』とか『バイオハザード』とか『マリオ』とかに比べたら……ね。そういうのは『D２』の方に求めてもらいたいかな(笑)。そういったゲーム性でなく、シナリオとか映像をやろうというのが『E0』なんですよ。買わなくてもいいから、友達の家でもいいから、借りてでもいいから、ぜひプレイして

「誰も気がついてませんが、SSは ムービーに有利なハードなんです」

ほしいですね。それくらい思いがこもった作品です。『FF Ⅶ』の発売日も延びたし、『グランディア』の発売日も3カ月以上後だし、つなぎでもいいからプレイしてほしいな。まあ、『D』の後なんで、変なものは出せませんから。1年8カ月ものブランクも空いてますし。『E0』の次は『F1』です。ウソです(笑)。Fだからファンタジーかな(笑)。そういえばネット(ニフティ・サーブ)で、ウチの会社が『ドラクエ』をサターンに移植するみたいな書き込みがあったけど、絶対にないですよ。『ドラクエ』ではないんですがそれに近いような動きはあったけど、とある人物のおかげでお流れになってます(笑)」

画質がいいだけじゃない! トゥルーモーションの真価

「皆さんトゥルーモーションの画質にしか注目してないようですが、実はもっといい点があるんですよ。『ワンチャイコネクション』とかで使われているシネパックという圧縮方式の4分の3くらいしか容量を食わないんです。PSのモーションJPEGと比べたら、なんと半分以下ですからね。容量だけでいったら、実は『E0』はCD3枚に入っちゃうんですよ。といっても、エクササイズモードとか、エンディングをなくして、データだけをぎゅうぎゅう詰め込んで、不自然な所でCDを入れ替えてもOKというならの話ですけど。予想では3枚半くらいの容量はいくんじゃないかと思ってたんですけどね。まあPSでやってたとしたら、総容量だけで6枚の計算ですが(笑)」

編:そこまで容量が少なくて済むのなら、トゥルーモーションのおかげで画像の質が見違えるほどよくなった今、PSよりサターンの方がムービーものをやるのに有利になったと言っても過言ではないのでは。

「そうだよね。まだ気がついてる人は少ないみたいだけど。PSで『E0』をつくるのは単純にムリですよ。定価にして2,000円以上高くなっちゃいますしね。ところで、『ファイティングバイパーズ』のムービーって、なんでもっと綺麗にできなかったんだろうね。トゥルーモーションの最新バージョンを使ってないのかもしれない。だけど、時期的には使っているはずなんだけどなあ。言ってくれればウチでやったのに(笑)なんてね。ちょっとエフェクト変えるだけでもずっとよくなるんですけどね」

"Pleasure"

「エネミー・ゼロ」のBGMの元となる8つのピアノ曲を収録。
●エネミー・ゼロピアノスケッチズ
●キティエンタープライズ
●10月25日発売予定
●1,200円

「エネミー・ゼロ」音楽担当
マイケル・ナイマン来日!
~エネミー・ゼロ音楽製作発表会~

飯野賢治氏とマイケル・ナイマン氏。日本でのコンサートツアーも大盛況。高齢にもかかわらずナイマン氏は精力的にスケジュールをこなしていた。

去る9月25日、エネミー・ゼロのサウンドトラックが発売されたが、それにさきがけて9月24日、御茶ノ水スクエアにてエネミー・ゼロの音楽製作発表会が開催された。発表会では飯野氏による「エネミー・ゼロ」のデモプレイ、両者による会見などが行なわれた。多分野のマスコミが集まり、この作品が各方面で話題になっていることを印象づけられた。

その席上でナイマン氏は今回の作曲についてこう語った。「飯野氏は曲の方向性を示し、私はそのイメージを私の曲にする。その作業はインタラクティブであり、私に楽しさ(Pleasure)と驚き(Suprise)を与えてくれた」と。ちなみに、弊誌編集者はエレベーターでナイマン氏と一緒になり感激したとか。

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

特報!! SPECIAL REPORT 完成度ー70%

●SNK●11月8日発売予定●ソフトのみ5,800円
●拡張RAMカートリッジ同梱8,800円●対戦格闘

お得な拡張RAM同梱あり、攻撃力を変えられるサターン版オリジナル要素あり、そして完全移植／詳細は次号／

拡張RAM同梱も同時発売決定／

使い方はリアルバウトと同じでこうだ。

サターン版画面大公開／

サムライスピリッツの歴史

ネオジオで人気の武器を使って闘う格闘ゲーム。その独特の世界観と攻撃が当たったときの爽快感が好評を博し、現時点では第3弾まで発売されている。第4弾「天草降臨」もゲーセン稼働間近／

サムライスピリッツ

1993年に発売された記念すべき第1弾。12人のキャラが天草四郎時貞を倒すべく立ち上がる。

真サムライスピリッツ

前作のタムタムらが消え、覇王丸のライバルを含む4人の新キャラが登場。新システムも追加。

斬紅郎無双剣

前作から7人と新キャラ5人の計12人。理由は異なるが、鬼を倒すために12剣士が動きだす。

斬紅郎無双剣STORY

…その男の手に握られた刃により、人々は地に伏して身体中の有りとあらゆる機能を停止させた。人々は彼を鬼と呼んだ。鬼の前に赤子を抱いた女が現れた。鬼は女を殺したが赤子を残し去っていった。鬼はそれ以来、無差別に襲わず帯刀する侍を標的とした…。

システムをちょっとのぞいてみよう

君は修羅? それとも羅刹?

1人のキャラでも修羅と羅刹という剣質の違いがあり、全然別タイプのキャラになることも…。

レベル選択ってなに?

3つのモードからレベルに応じて選べる。ネオジオ版の初級者用ではオートガードが使えたがこれもある／

不意打ちってなんですか?

軽くジャンプして攻撃を行う技。キャラによってスピードは違うが全キャラ下段ガードを崩せる。

武器飛ばし必殺技って?

怒りゲージMAXで出せる技。前作の武器破壊必殺技ではなく武器を弾き飛ばす。

ゲージはどうなった?

ABC同時押しで溜めるか、相手からのダメージでゲージは増加するぞ。

前作同様、ダメージを受けると増加する。斬紅郎では任意に増加させることも可能。

鍔迫り合いと睨み合い

武器がぶつかると睨み合いや鍔ぜり合いとなり、押し負けると武器が飛ばされたりする。

防御崩しって投げじゃないの?

防御崩し自体にはダメージはない。

その名の通り、相手の防御を崩すだけの技。突き飛ばしと引っ張りの2種類あり、崩した後に通常技または必殺技を入れてダメージを与えられる。

見切り? 回り込み? なにそれ?

遠距離ならば見切り。飛び道具やリーチの長い技を避けるときに有効だ。

見切りとは遠距離でXボタンを押すと攻撃を避ける動作をし、一瞬だけ完全無敵状態になる。KOF'95の攻撃避けと同じようなものだ。また、近距離の場合は見切りではなく、攻撃を避けつつ相手の背後に回り込む回り込みという動作に変わる。回り込み後は攻撃をすることも可能だ。

サムライ剣士12名ここに集う!!

過去を探すために旅を続ける少年

新キャラの閑丸は番傘を使った攻撃が多いのが特徴。

修羅の緋雨閑丸は地上戦に長けているタイプのキャラクターとして設定されている。対して羅刹の緋雨静丸は空中戦に長けているトリッキーなタイプのキャラクターとして設定されている。主に使う武器は両タイプとも番傘だが、背中に背負っている刀で攻撃する技もあるぞ。

緋雨閑丸

緋雨閑丸ストーリー

(過去を探す少年)
記憶喪失の少年。覚えているのは、鈍い光が描く弧、朱色に染まる視界、そして夢幻の技を使う「鬼」。自分の僅かな記憶を頼りに、「鬼」が過去を捜し出せる鍵だと思い、旅を続ける。

リムルル

巫女の力を持つ少女にして氷の妖精

リムルルストーリー

(多感な氷の精)
ナコルルの妹で、ナコルルと同様に自然を愛する少女。姉の力には及ばないが巫女としての力を持っている。まだまだ、巫女としては未熟な彼女だが、自然を乱そうとする天草の存在には気が付き、天草を倒すために旅立つ。

リムルルは氷の精の力を使った攻撃が得意のキャラクターだ。

修羅のリムルルは平均的な攻撃力と動き(スピード)を持ったキャラクターに設定されている。羅刹のリムルルはビジュアル的に激しい攻撃が多いキャラクターとなっている。基本的には氷の精を武器(?)にした攻撃が多い。

新キャラの破沙羅は鎖鎌のような武器で攻撃する。

修羅の首斬り破沙羅はビジュアル的に卑怯な攻撃を行うキャラクターとして設定されている。羅刹のほうはトリッキーな動きで相手を翻弄するタイプのキャラクターになっている。鎖鎌のようなもののおかげで通常技のリーチはかなり長い。おすすめなのが修羅の武器飛ばし必殺技。必見だぞ。

首斬り破沙羅

蘇りし復讐鬼。鬼を探し今も彷徨。

首斬り破沙羅ストーリー

(愛する人への
狂おしさから…)
壬無月斬紅郎という「鬼」が行った無差別な殺人行為において、最愛の恋人と自分自身を殺されている。恋人を殺された恨みから、死の淵から蘇り、「鬼」を殺すことだけが彼の目的である。彼の行く手を阻めば、「鬼」を殺すことしか判断できない彼によって屍と化すであろう……。

花諷院骸羅

骸羅の修羅は一撃必殺のわざが多いキャラクターとして設定されている。羅刹はその身体に似合わないがテクニカルな技を持つキャラクターとして設定されている。本当に坊主なのか？

大きな数珠を使う骸羅。パワータイプか。

鬼に怒りがこみ上げる！ 破天荒坊主

天草四郎時貞

鬼の夢幻の力よ！ 我が元へ集え！

前々作のラスボス、天草も復活だ。

修羅の天草は前々作の必殺技を踏襲し、新たな技が追加されたキャラクター。対して羅刹は前々作を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター。武器はガダマーの宝玉だ。

花諷院骸羅ストーリー

（天下一の暴れ坊主）
和狆の孫。ある日和狆と大喧嘩をして寺を出たところ、「鬼」が人を斬るところを目撃してしまう。「鬼」の覇気と闘気に骸羅は脅えるが、後から怒りが込み上げ、「鬼」を倒すことを決意する。

天草四郎時貞ストーリー

（神魔の落とし児）
自らを聖なる肉体へと高めるために、"魂の解放"と称し、下卑た人間を殺している。「鬼」の夢幻の力に目をつけた天草四郎時貞はその力を手に入れるが為、「鬼」を殺しに行く。

修羅はママハハがお供だ。

修羅は真サムライをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター（お供は鷹）。羅刹は前作までの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター（お供は狼のシクルゥ）。

覇王丸ストーリー

（剛に生きる風来坊）とにかく、自分の剣技を磨きたいと思い、西に東に旅を続けていた。ある日、「鬼」に襲われた村の生き残りの子供と出会い、覇王丸は鬼を退治することを約束する。しかしその子供こそ、「鬼」の殺戮を止めた赤子の成長した姿であり、鬼の実子であったのだった…。

心の中は侍魂。今日も元気に鬼退治

修羅は真サムライスピリッツをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター。羅刹は真サムライスピリッツまでの技を踏襲し、新たなタイプに変更されている。

主人公の１人覇王丸。奥義　旋風裂斬だ。

覇王丸

爆炎龍　改が首切り破沙羅にヒット。

修羅は真サムライスピリッツをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター。羅刹は真サムライスピリッツまでの技を踏襲し、新たなタイプに変更された。

ナコルル

自然を乱す鬼よ！ おしおきです！

ナコルルストーリー

（森羅万象を愛する娘）
大気はいつものように穏やかに、そして優しくナコルルを包んでいたが、巫女として成長を遂げているナコルルには僅かな空気の乱れに気が付いた。自然の調和を乱す存在がいる。「鬼」の異質な闘気や精神を救う為にナコルルは宝刀チチウシの守護鳥ママハハと彼女を守る狼シクルゥと旅立つ。

服部半蔵ストーリー

（闇に生きる影）
伊賀忍群最強の忍者。数年前に大量殺人を犯し、帯刀する侍を斬り殺す「鬼」についての調査と根源を断つことを任命される。しかし、服部半蔵には「鬼」の正体に薄々気が付いていた。旧知の知人ではないかと…。

我は闇に隠れて忍ぶ影。鬼よ覚悟！

服部半蔵

ガルフォード

アメリカン忍者！
forジャスティス

修羅には忍犬パピィがお供につくぞ。

修羅は真サムライスピリッツをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクターで忍犬パピィ（メス）がお供。羅刹は真サムライスピリッツまでの技を踏襲し、新たなタイプに変更された。

ガルフォードストーリー

（正義のアメリカン忍者）
愛犬パピィ（シベリアンハスキーメス）と共に闘うアメリカン忍者。諸国を旅していたところ、過去に於いて「鬼」が大量虐殺した村の生き残りに、「鬼を倒してくれ」と頼まれ、ガルフォードの正義の血が燃え、正義のために闘う。

千両狂死郎

我の舞、鬼に魅せてくれようか？

服装もガラリと変わった千両狂死郎。

修羅の天草は真サムライスピリッツの必殺技を踏襲し、新たな技が追加されたキャラクター。対して羅刹は前々作を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター。武器はガダマーの宝玉だ。

千両狂死郎ストーリー

（究極の美への探求）
薙刀を使い、舞を完成させようと思う歌舞伎役者。「鬼」が人を斬り殺している所を見た狂死郎は、その「鬼の舞」に感激する。自らの舞もその美しさのようでありたいと思い、舞を完成させるために「鬼」と闘う。

橘右京

居合い斬りの達人、鬼を討つため旅立つ

橘右京ストーリー

（静なる鋭刃）
死病に犯される、居合斬りの達人。橘　右京の流派、神夢想一刀流の道場を帯刀する侍が鬼の標的となり、師匠及び門人が犠牲となってしまった。久しぶりに道場を訪ねた橘　右京は、散々たる道場の有様を見て、「鬼」壬無月斬紅郎を討つ為に旅に出る。

修羅は真サムライスピリッツをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクターで空中戦に長ける。羅刹は真サムライスピリッツまでの技を踏襲し、新たなタイプに変更された。地上戦に長ける。

羅刹は飛び道具が撃てる橘　右京。

牙神幻十郎

覇王丸を倒す！
それが俺の目的だ

牙神幻十郎ストーリー

（兇剣）
目的もなく旅を続ける。だが、覇王丸を殺す目的だけは変わらない。彼にとって、何事においても一番簡単に解決させる方法が、左手に握られた刀を振り下ろすことであり、殺すことに対しては罪悪感すらもない。「鬼」についても何も感情はもっていない。

修羅は真サムライスピリッツでの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター。羅刹は真サムライスピリッツでの通常技、必殺技をベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター。

覇王丸のライバルである幻十郎の光翼刃。

イラストコンテスト募集!!

KOF'95で大盛況だったイラストコンテストをまたまた開催！　今回も前回同様カラーでハガキサイズが原則。２枚で１枚組や10枚で１組といったものも一応受け付けるが、できればハガキ１枚入魂で！　画材が色落ちしないように考えて。封筒に入れるとベスト！

今回も入賞者にはサタマガ編集部とSNKさんから豪華賞品が贈られるぞ。締切は11月30日（当日消印有効）だ！

セガサターン版　斬紅郎無双剣プレゼントキャンペーン

SS版斬紅郎無双剣の発売を記念してのキャンペーンが実施されるぞ。ソフト同梱のアンケートハガキに必要事項を明記して下記の住所へ。ナコルル賞：ナコルル下敷き、閑丸賞：オリジナルテレカ、カクラム賞：SS版KOF'96サンプル、これらが抽選で当たるのだ。

大阪府吹田市豊津町18番12号（株）エス・エヌ・ケイ「斬紅郎無双剣プレゼントキャンペーン」係

特報!!
SPECIAL REPORT

HYPERDUEL

ハイパーデュエル

- 5,800円
- 11月22日発売
- 2人同時プレイあり
- 全年齢推奨

究極横スクロールシューティング

シューティングゲームの雄、テクノソフトが、この冬新作攻勢を仕掛けてくる。まず先行するのが、この「ハイパーデュエル」だ。

これは、2年前に業務用として発売された同名作品のサターンへの移植となる。だが、タダの移植に止まらず、新たに描き起こされたオープニングムービーや、さまざまなパワーアップがなされたサターンオリジナルモードの搭載、細かなオプション設定や、操作性の向上が図られている。

プレイヤーは、それぞれ特徴のある3種類の自機の中から1機を選択し敵との戦いに挑む。アイテムによるパワーアップはもちろん、武器の使い分けによる戦略や、複数設定されたボーナス得点など、熱くなれる要素が盛りだくさんだ。

続々と出現する敵キャラ、さまざまなトラップが仕掛けられたステージの数々、巨大なボスの姿などなど、シューティングゲームとしての魅力が満載だ。これで熱くなれなきゃ男じゃないゼ!!

2種類のゲームモードを用意!!

アーケード

以前に発売されたアーケード版を完全移植したモード。ゲームのシステムはアーケード/オリジナルとも同じだ。

オリジナル

BGMのアレンジやグラフィックのクオリティアップ、などがなされている。左のアーケード版と見比べてみよう!

プレイヤー機のショットは、押しっぱなしにすることで前方向連射ショット、連打することでホーミングショットと使い分けることができる。

ステージ中の障害物に接触しても、プレイヤー機がやられることはない。だが、スクロールには潰されて(障害物に挟まれて)しまうぞ。

ブラストウインド

全世界的核戦争後の世界。シェルター「ノア」に残された一握りの人々は、生命維持システムの限界から、焼き尽くされた地上に生き抜く道を見い出すしかなかった。数々の障害を乗り越え、彼らは復興を遂げ、独自の文化を持つに至った。数百年を経て、過去の忌まわしき記憶も薄らいだころ、地核の内側からの侵攻者「ゴーン」が彼らを脅かした。文明を一からやり直したノア側と、地核の裏側で進化を続けてきたゴーンとでは、文明、戦力の差は歴然だったが、ノアには最後の望み「超戦士キョウ」と超戦闘体「野生の風」が残されていた……。

ハイパーデュエル

月地下基地最下層より、統合宇宙軍の手によって〝機械群〟が発見された。この異文明の創造物は、人類の手により新型戦闘体として改良され、その高い殲滅能力から「バスターギア」という総称で呼ばれた……。

これより1年間、この試作機「バスターギア」のテストは幾度となく繰り返された。そして、最終実験を目前に、試作機の開発に参加していた科学者の1人と数人のテロリストの手により0号機は強奪され、その姿を消してしまう。

莫大な力を秘めた新型戦闘体を奪還すべく3機のバスターギアが飛び立った。

2タイプの形態を使い分けろ!!

プレイヤー機「バスターギア」は、戦闘機形態（ファイター）と、ロボット形態（アーマー）の2つの形態を取れる。それぞれの形態は攻撃ボタンを兼ねたボタンを押すことによって一瞬にして切り替わる。また、敵を倒すことでボマーゲージがたまり、ボタン両方押しで、ゲージの分だけ強力なボマーショットが使えるのだ。

	ショット	ボマーショット
ファイター	前方に拡散するワイドショットを発射する。スピードが速く、当たり判定が小さいという利点を持つ。パワーアップすると誘導ミサイルも発射される。	バスターギアの上下に位置したオプションからあらゆる方向に弾が撃ち出されるオールレンジ攻撃。敵がたくさん出現した時に、非常に有効な攻撃だ。
アーマー	強力なビームライフルを連射する。高い攻撃力と、障害物に当たってもやられない利点を持つ。パワーアップ時には前方に強力なミサイルを発射する。	自機の回りを回転するオプションから、前方に向かって強力な弾が発射される。アーマー形態の攻撃力の高さと相まって、ボス戦で真価を発揮するだろう。

超絶縦スクロールシューティング

そして、続いて投入される激熱シューティングが、この「ブラストウインド」だ。こちらはサターン用のオリジナルタイトルだが、元々アーケード版として企画されただけあって、そのクオリティはコンシューマ用のゲームをはるかに凌駕（りょうが）している。

システムは、2人同時プレイが可能な縦スクロールタイプ。アイテムによって4段階にパワーアップするショットとボムがメインの兵装だ。そのほかに「シールドボール」という兵器が装備可能。これは攻撃と防御に使用でき、このゲームの重要なポイントともなるアイテムだ。

ステージ途中でルートの分岐が!!

このゲームのルート分岐は今までのシステムとは違う。ステージ中に存在するスイッチやブロックを体当たりで押すことによって、2パターンのルートどちらかを選択することになるのだ。

BLAST WIND
ブラストウインド

特報!! SPECIAL REPORT

- 5,800円
- 12月発売予定
- 2人同時プレイあり
- 全年齢推奨

熱いシューティングを生み続けるテクノソフト

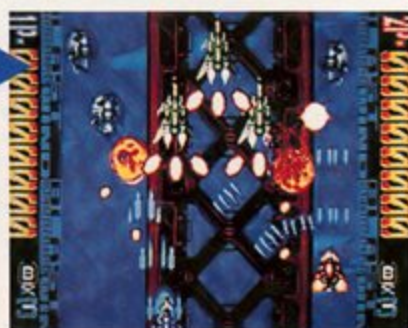
久しぶりの登場となるテクノ縦シュー「ブラストウィンド」。ステージ中のルート分岐システムのなど斬新なアイデアに期待が集まる。

戦略性の高い横シューティング「ハイパーデュエル」。ロボットと戦闘機に変形する「バスターギア」はメカニックファン必見！

インタビュー
INTERVIEW

テクノソフトはこれまで数々の傑作シューティングゲームを輩出し、今後も優れた作品の制作にこだわり続ける。その熱い情熱を、ファンの１人でもあるライター柴山が、第二開発室の新井直介室長に伺った！

元祖はインベーダーゲーム

編集部（柴山）　テクノソフトが考えるシューティングの魅力とは何でしょうか。
新井　その魅力を一言で言うならば「破壊の爽快感」です。敵弾を避けるか当たるか、やるかやられるか常に直面しながら進んでいくきわどい緊張感。その時、リアルタイムに視覚、聴覚から脳へ伝わる破壊の刺激と爽快感、運動神経を経由して指先へ伝えられるレスポンス、最終的に全面クリアした後の達成感。これらのループによって増幅される快感が、シューティングの醍醐味であると思います。
編集部　新井さんのシューティングゲームに対するこだわりをお聴かせください。
新井　シューティングの元祖は、「スペースインベーダー」であると思います。その時代で可能なハードスペックを十分に生かし、その時代に求められるクオリティをキープし、そして、時代のプレイヤーを満足させること。それを実現したものがインベーダーであったと思います。「サンダーフォース」(以下TF)シリーズはパソコンで一作目をリリースして以来、この３本柱を守りつつ進化してきたゲームです。シューティングとしての絶対的な基準があるのではなく、その時代に合わせて最も敏感に変化していくジャンルがシューティングなのではないでしょうか。ひと口にシューティングと言ってもTFのようなスクロールタイプもあれば、「スティールダム」のような３Ｄタイプもあります。TFには基本路線がありますが、新作には別に目指すものがあるわけです。しかしシューティングとしての基本的な考え方は変わりません。これからも常に時代の最先端でアンテナを張り、その時代で本当に楽しめるシューティングを創っていきたいと思います。
編集部　では、今回発売される「ハイパーデュエル」と「ブラストウィンド」にはそれぞれどんな特徴がありますか。
新井　「ハイパーデュエル」の特徴は、やはり戦略性ではないかと思います。３種類ある機体はそれぞれに攻略の仕方があり、また、人によって様々なステージ・ボス攻略ができるシステムです。さらに、点数稼ぎに関するシステム要素もいっぱい詰まっていて、マニアの方達にも喜んでプレイしてもらえるのではないかと思います。後は、オープニングムービーをはじめとするハイセンスなデモを、ぜひ見ていただきたいです。「ブラストウィンド」については、開発中ということで言えることが少ないのですが、独自の神秘的な世界観を軸に、ショットの撃ち分け・ステージのスイッチ分岐等の、縦シューティングでは珍しい戦略性です。そういった意味で、同じ戦略性でもハイパーデュエルとは異なります。

開発はプレイヤーの視点で

編集部　これらの特徴あるシステムはどのように発想されているのですか。
新井　いや、発想するためのノウハウがあれば逆に教えていただきたい(笑)。まあ、過去のタイトルではどうだったかというと、これまではゲームデザイナーが１人のプレイヤーとして考えた「こうなったらいいな」「こうしたいな」という要素をプログラマーへ委託し、実際の形にして、それをたたき台にスタッフ全員で煮詰めていくことが多かったです。ただ、サターン版「サンダーフォース」のシステムは、ユーザーの皆様のご意見も盛り込んでいきたいと考えています。優れたシステムはプレイヤーの目を持つクリエイターの感性から生み出されるものだと思いますが、純粋な一般プレイヤーの方のご意見も重要なものであると考えます。ぜひ、聞かせてください。
編集部　今回それぞれのタイトルを開発するにあたっては、どれだけの労力を投入されたのでしょうか。
新井　「ハイパーデュエル」に関しては、十数名のスタッフで開発しました。サターン自体の制作期間は数カ月ですが、元となったアーケード版ではオリジナルボードの設計段階から企画を始めていましたので、相当の時間をかけています。また、「ブラストウィンド」はまだ開発途中なのですが、「ハイパーデュエル」に近い状況になるでしょう。
編集部　今まで発売したシューティングの中で、新井さんが気に入ってらっしゃるのはどの作品ですか。
新井　あくまでも個人的な意見としてですが、粗は目立つものの、ゲーム性の面でTFⅢが一番好きです。しかし世界観や音響面でパーフェクトに近かったエレメンタルマスターも捨て難く、TFⅢと首位争いをしている、といったところです。スタッフの中ではTFⅣがダントツという者、格闘シューティングの「スティールダム」が旬だと譲らない者、今回の「ハイパーデュエル」の兵器が最高という者、さまざまですね（笑）。

これからのテクノソフトは

編集部　サターン版「サンダーフォース」など、今後もシューティングラインナップは続きますか。その構想は？
新井　次期TFシリーズについては、ユーザーの皆様からの意見を多数頂戴しているので、大枠は決まりかけているところですが、細部はまだ企画を練っている段階です。また、広義のシューティングとしては、「スティールダム」に続く格闘シューティングの新作を構想中です。
編集部　最後に個人的な質問なのですが、「ヘルツォーグ・ツヴァイ」や「エレメンタルマスター」の続編の予定は。
新井　半ば個人的な回答ですが(笑)、以前「ヘルツォーグ・ドライ」の企画を考えたことがあり、できれば実現させたいタイトルの１つですね。「エレメンタルマスター」は、シナリオ自体完結しておりますし、ゲームシステムはかなり改善の余地がありますので、続編という位置づけの制作は現状考えていません。
編集部　今後もシューティングゲームにこだわっていかれるのでしょうか。
新井　ニーズの波に合わせてこれまで色々なジャンルに挑戦してきましたが、今後もシューティングは作り続けていきます。また、シューティング以外にも作りたいものは山ほどありますので、ぜひとも皆さんのリクエストをお寄せください。

ファンタジックな世界観を前面に打ち出したメガドライブソフト「エレメンタルマスター」。テクノソフトのノウハウが生された完成度の高い作品。

'83年12月
X1版サンダーフォース

'84年３月
FM-7版サンダーフォース
コンストラクション

'85年７月
X1版オービットIII

'88年９月
MSX版フィードバック
10月
X68000版サンダーフォースII

'89年６月
メガドライブ版サンダーフォースII

'90年６月
メガドライブ版サンダーフォースIII
12月
業務用サンダーフォースAC

'91年12月
メガドライブ版エレメンタルマスター

'92年６月
メガドライブ版サンダーフォースIV

'94年１月
業務用ハイパーデュエル

'96年６月
サターン版ハイパーリバーシオン

'96年８月
サターン版スティールダム

TECNO SOFT SHOOTING GAME

SEGA SATURN PRESS!

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

最新タイトル続々登場。今から要チェック!

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフトを大紹介!!

今号も、じっくり遊べる秀作ぞろい。秋の新作大集合だ!

スーパーパズルファイターⅡX

完成度80%

●カプコン●12月発売予定●5,800円●パズル●全年齢推奨

カプコンの落ちゲーはひと味違う。同じ色のジェムを集めて攻撃だ。

スーパーコンボでフィニッシュを決めろ!

カプコンの人気キャラ8人がパズルで対戦する「スーパーパズルファイターⅡX」がサターンに登場。アーケードモードはもちろん完全移植。友達との熱い戦いがとことんできるVSモードにサターン版オリジナルのストーリーパズルモードもあるぞ。

VSモード

好きなキャラクターを選んで対戦しよう。キャラよって相手に送るカウンタージェムのパターンが異なるのだ。

同色のジェムを固めて大きなパワージェムにして、連鎖を用いて一気に破壊すれば、信じられない数のカウンタージェム攻撃が可能だ。

ストリートパズルモード

サターン版オリジナルのモードは、次々と現れるライバルキャラとパズル対戦。ゲームをいっそう楽しくしてくれるアイテムを手に入れていくのだ。

アイテムには、サウンドモード、ボイスモードが使用可能になったりする他、ニューカラー使用コマンド、イラストギャラリーなどがある。

ジェムを使いこなせ

同色のジェムを四角く重ねるとパワージェムに変化。大きいほど消した時に相手に与えるダメージは大きくなる。

相手がジェムやパワージェムを消すと、カウンタージェムが送り込まれてくる。一定時間たつと通常ジェムになるぞ。

クレイジーイワン

NEW!

完成度80%

●ソフトバンク●12月発売予定●5,800円●3Dシューティング●全年齢推奨

ロシア製の戦闘メカに乗って異星人メカと前線基地を破壊するのだ。

3Dロボットシューティング

シグノシス社の新作は3Dロボットシューティング。プレイヤーは軍人イワンになって、装甲歩行型兵器・クレイジーイワンに搭乗。5つのステージ(ロシア、中東、フランス、アメリカ、日本)の敵を撃破しよう。本格ロボットアクションは一見の価値あり。

各ミッションに3～5体いる中ボスは、やや広いエリアに待ち受けている。その地点に到達すると、ベースの女性からアドバイスの無線が入る。

ロシアのステージで登場するタンク型の敵ロボット。機雷をばらまいて歩行の邪魔をするが、倒せば捕虜の救出や弾の補給、アイテムの取得が可能。

空中からの敵にはミサイルやビーム砲が有効だが、弾数制限があるので温存したい。中ボスにたどり着けばこれらザコロボは出現しなくなる。

21世紀初頭。襲来した異星人により、地球は5つの地区に分割統治されていた。ロシア系軍人イワンによって「クレイジーイワン」が立ち上がる。オープニングデモは必見。

各ステージごとに指令画面と、敵ロボットの配置が一目でわかるマップが表示される。戦闘画面の下部に表示されているマップ表示には、中ボスの方向も表示される親切設計だ。

「ドワーフ」と呼ばれる有人ロボット。中ボスすべてを倒すと、破壊目標のシールドジェネレーターが出現。

ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R

完成度 45%

さまざまな要素がてんこ盛りのこのゲーム。開発は着々と進行中だ。

●メディアリング●'97年旬発売予定●価格未定●レース＆RPG●全年齢推奨

米スラングで「最高の奴」を意味するDoozyと名付けられたシリーズ最新作。今回は8人の女性パートナーとともに全米ゼロヨンチャンプを目指すということは既報の通り。しかし、登場する女の子の中には主人公のパートナーにはならないものの、ロマンスが生まれる可能性のあるキャラがいるらしい。さらに、その結末はなんと50種類にもおよぶマルチエンディングだ！

レースと恋、その2つを両立させるため、彼女達を一流のチューナーに育てていくのだ。

そしてラブ

パートナーとの親密度を高めていけば、愛する君のために彼女達は持てるすべてのチューンテクでサポートしてくれる。その想いに応えるべく、君はただ勝利を目指せ！

ライバルとの熱いバトル！

バイクより熱いものを求めてゼロヨンの世界に飛び込んだ翔を待つライバル達！　もしかしたら恋のライバルにもなりうるのかも知れない!?

噂のミニゲーム今回は……

独立した1本のソフトとしても、十分に楽しめるほど質の高いミニゲーム。好評のRPGはなんと3種類！　今回は従来のアルバイトに加え、パートナーイベントとしても発生するのだ。他にもクイズやアクションゲームなどバラエティに富んだゲームが遊べるぞ。

RPGのタイトルは"インディアの秘宝"、"摩天楼に響く銃声"、"ゴーストブレイカーズ"。クリア後も継続プレイできるぞ。

NIGHTRUTH"Maria"

●ソネット・コンピュータ　エンタテインメント●'96年内発売予定
●価格未定●アドベンチャー●全年齢推奨

完成度 60%

歴史の闇に埋もれし真実が今、明らかに……。

かってヨーロッパで起きた不思議な事件をテーマにした、シリーズ第2弾。今回はイギリスを主な舞台に、「#01」のヒロイン舞璃亜をめぐる物語が展開する。豊富なイベントと多彩な分岐で、サイコミステリーの世界を楽しめるぞ。

世界の怪事件の一つメアリーセレスト号事件。忽然と消え去った乗員の謎を、舞璃亜と共に解き明かせ！

NEW! プラドルDISC Vol.5 データ編 レースクイーンF

●SADA SOFT●12月20日●4,800円●デジタル写真集
●全年齢推奨

完成度 ?%

時代はデジタル！　これで君もレースクイーン通!?

新たなアイドル写真集として提案された「プラドルDISK」シリーズ。今回はフォーミュラーニッポンのレースクイーンが勢揃い！　トゥルーモーションを採用したムービーはMPEG並みの高画質を実現。オマケに留守電＆モーニングコールも付いてくる豪華版だ!!

事務所や3サイズからの検索だってできるのだ。写真は神奈川クリニックSTELLAR所属の椎名美波ちゃん。サイズはB83、W59、H87。

かもめサービスレーシングチームのセ森美江ちゃん。B83、W58、H84。フルカラー映像のクオリティに至極満足。

森永乳業ピクニックギャルの鈴木智子ちゃんは、B85、W60、H86のゴックンボディ。静止画像も当然フルカラー。

NEW! 3Dベースボール〜ザ・メジャー

完成度 80%

メジャーリーグの興奮を３Ｄで完全再現。ぜひ大画面で楽しみたい。

●BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス●12月20日発売●5,800円●スポーツ●全年齢推奨

'96年度メジャーリーガー700人が、すべて実名で登場する本格ベースボールゲーム。球場、選手はフルポリゴンで表現されており、野茂選手をはじめフォームに特徴のある有名選手50人に関しては、モーションキャプチャーによりそのフォームを再現。現役スポーツアナによる軽快な実況中継（英語）と、滑らかなカメラワークは、まさに本場の試合そのままだ。

ポリゴンで再現された選手たちは、切れ目なく動く（ノンストップ・アクション・プレイ）。癖までも再現。

なめらかなズーム&モーション

直感的な操作が嬉しい、シンプルなボタン設定。Xボタンでいつでも好きな視点に切り換え可能。

投打時は固定された視点だが、ヒットやホームランの際には途切れることなくボールを追う。

総勢700名のメジャーリーガーが実名登場

メジャーリーグ選手協会のライセンスを受け、メジャーリーグの28球団でプレイ可能。各チームから25人ずつ、合計700名の選手が実名で登場する。１試合のみのエキシビジョン戦、ワールドシリーズ制覇を目指すペナントレース、オールスター戦の３つが楽しめるぞ。

選手のラインナップはこの画面でチェック。ちょっとしたデータベースとしても使えるのだ。今年大活躍の野茂の姿もある。

試合日程や選手の起用も自由自在

ペナントレースの試合数は26〜162試合で自由に設定できる。また、ジェネラルマネージャー機能で、トレードも可能。オリジナルチームの作成もできる。

NEW! NHLパワープレイ'96

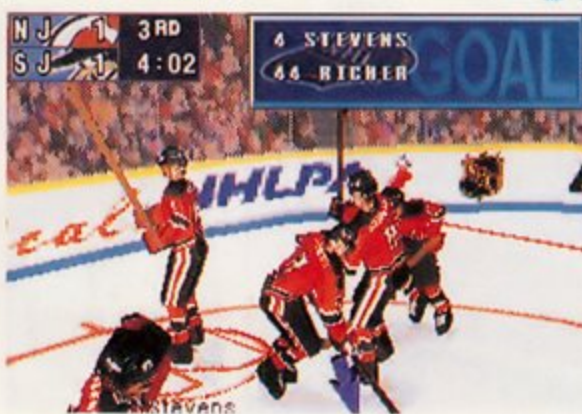
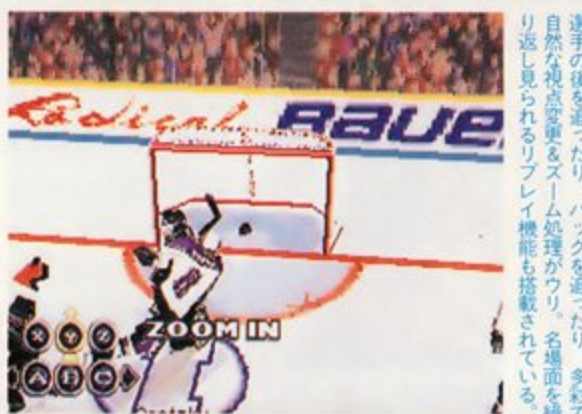
完成度 80%

スポーツというより、まさに格闘技。氷上の肉弾戦を制するのだ。

●ヴァージン インタラクティブ●11月発売予定●5,800円●スポーツ●全年齢推奨

NFLの認可を受け、リーグ、選手が実名の本格派アイスホッケーゲームがサターンに登場。モーションキャプチャーの採用で、選手の動きは非常にリアル。さらに、ダイナミックに変化するカメラアングルによって、迫力のぶつかり合いを余すところなく再現。エキジビション、シーズン、プレイオフ、その他多彩なゲームモードが用意されており、最大６人までの対戦プレイを楽しむことができる。

選手の後を追ったり、パックを追ったり、多彩で自然な視点変更&ズーム処理がウリ。名場面を繰り返し見られるリプレイ機能も搭載されている。

細かい設定が可能な作戦選択画面。開いているピンチング・ディフェンスは、ゴーリーを除く全員が攻撃するフォーメーションだ。

各チームのペットマークも表示されるチーム選択画面。好みのチームで試合を勝ち抜け！

PITTSBURGH AWAY / DETROIT HOME

操作できる選手には丸いサークルが表示される。通常全体を見渡した感じの視点だが、混戦時は迫力のズームに。

NEW! 太閤立志伝Ⅱ

●光栄●11月29日発売●7,800円●シミュレーション●全年齢推奨

完成度 70%

大河ドラマもいよいよ秀吉の天下。このゲームで君も天下を取ろう。

足軽から身を起こし、信長の元で活躍。ついには天下を治める関白の地位についた木下藤吉郎（豊臣秀吉）の人生を体験できるシミュレーションゲーム。最初は、足軽頭という低い身分からスタート。定期的に行われる「評定」で受けた命令をこなすことで信長の信頼度と身分を上げていくのだ。身分が上がれば一国一城の主となれる。与えられた家臣に命令して、勢力の拡大をはかろう。信長が全国統一を達成するとゲームは終了するが、謀反によって倒れると、最も身分の高い家臣が後継者となる。秀吉が謀反を起こすことも可能だ。

立身出世のためなら、たとえ火の中、水の中。柴田勝家のお酒の相手も重要な仕事だ。

木下藤吉郎
うりゃりゃーーっ！

個人戦闘シーンでは、ポリゴンで描かれた藤吉郎が大活躍。見た目はかわいいが真剣勝負だ。

フィールド移動画面。700名に及ぶ武将はリアルタイムに行動し、ゲームの行方に大きく影響する。絵師、茶人、宣教師、南蛮商人など多彩な人物も登場する。

戦闘シーンは2種類

サターン版では、戦闘シーンも３Ｄで表現。「陣形」、「特殊戦術」といった要素が追加されて、より戦略的な戦いが可能になった。野戦においては、地形の把握も重要な要素だ。戦いを有利に進めよう。

戦国時代の城は山城が多く、攻め落とすことは容易ではない。攻城戦はじっくりと攻めて、相手の消耗を待ちたいところだ。墨俣一夜城などの特定の歴史イベントと重なれば、美しいＣＧ映像が流れる。

NEW! 水滸伝・天命の誓い

●光栄●12月発売予定●5,800円●シミュレーション●全年齢推奨

完成度 00%

梁山泊の盟主となり、豪傑たちを指揮し、仇敵・高俅を倒せ！

舞台は12世紀の北宋末期。108人の豪傑たちの活躍を描いた、中国の伝奇小説「水滸伝」を題材にした戦略シミュレーションゲーム。プレイヤーは豹子頭　林冲、九紋竜　史進、花和尚　魯智深など、10人の好漢の中から１人を選び、気に入った土地に要塞を構え、人材を集め、高俅の打倒を目指す。

登場人物は255人にも及ぶ。個性あふれる人物たちを「無頼漢」としていかに仲間に加え、活躍させるかが、プレイヤーの腕の見せどころだ。シナリオは４本あり、好漢ごとにエンディングのムービーが用意されている。

登場人物のエピソードを記したデータベースが用意されている。各人物が一目で把握できる。

人材を探して諸国を歩くことも重要だ。しかし、梁山泊に敵が攻めてくることもあるぞ。

賊として追われているもの、野に下って隠遁しているもの、僧侶、学者、商人、美女など、さまざまな人物を無頼漢として梁山泊に招き入れよう。彼らはコマンド実行によって成長していくのだ。

好漢のパラメーターにある「人気」は、人材登用や、皇帝の勅命を受ける際に重要なポイントとなる。人気を上げるには、開墾や施しをして共鳴を高めたり、虎や狼などの猛獣退治をすることが必要だ。

各コマンドは全体マップで実行する。隣接する領土に攻め込んだり、攻め込まれた時は迫力の戦闘シーン突入。奇想天外な世界観を生かした、多彩な攻撃が可能だ。

NEW! 天城紫苑

完成度 90%

主演の松本コンチータ直筆による絵画も作中でお目にかかれます。

●CLIP HOUSE●'97年発売予定●6,800円●アドベンチャー●18歳以上推奨

はたして君はこの難事件を解き明かすことができるのか……

伊豆の山荘で起こった殺人事件。そのとき居合わせた女名探偵と君は……。実写映像とムービーをふんだんに用いた推理小説仕立てのアドベンチャーが登場。シナリオは作家、羅門祐人氏の手によるもの。劇中では様々な分岐が起こり、それ次第では事件の内容も変わってくるマルチストーリーだ。

金田一二三

松本コンチータ扮する名探偵。かつて著名な推理作家として名を馳せるも、虚構の世界に飽きたらず、売れっ子作家業のかたわら趣味で私立探偵を営む。

天城荘のささやかな60周年記念パーティーには様々な人が招待されていた。成田もその中の一人だ。

ストーリーはテキストアドベンチャー風に進行していく。君は金田一の助手見習いとして働き、共に事件の全容を解き明かしていくのだ。

怪しげな新興宗教の教祖とその巫子。不吉な予言めいた言葉の意味するものは!?

第一の犠牲者が！

宴会のさ中、倒れた男は女将の義理の弟だった！ 激しい発作の後、彼は息を引き取る……。

さあ、捜査開始だ

落雷により吊り橋が落ち、電話線も断たれ陸の孤島となってしまった天城荘。女将の依頼を受け、金田一が立ち上がる。犯人は内部の者か、それとも!?

NEW! スペースインベーダー

完成度 70%

ピコーン、ピコーンというビーム発射のSEまですべてが懐かしい。

●タイトー●12月発売予定●3,980円●シューティング●全年齢推奨

かつて社会的ブームにもなった「インベーダーゲーム」がサターンで復活！ ビームを発射する砲台を操作し、上から降りてくるインベーダーを撃って消すだけのわかりやすいルール。インベーダーの数が減るにつれ、降りるスピードが次第に速くなっていく。業務用で有効だったウラ技的要素も、そのまま再現されているぞ。

インベーダーが活躍（？）する小粋なデモも当然見られる。なお、ゲームスタートするにはクレジットをボタンで投入しないと遊べないのだ。

セロファン

背景付き

白黒で表示されていた当時のビデオゲームの雰囲気をそのまま再現。セロファンを画面にかぶせて、疑似的にカラーを表現していた。背景付きのものもあるぞ。

2P対戦もできる！

新たに加わった対戦モードでは、アレンジされたインベーダーが登場する。1ラインすべてを消せば、相手にインベーダーを送ることが可能。また、画面上部は相手のフィールドとつながっていて、直に相手を狙うこともできるぞ。

特定のインベーダーを倒すと……

グリーン このインベーダーがいる横一列を一掃することが可能。

レッド 敵と味方のフィールドのインベーダが2段下がる。

イエロー 相手フィールドのインベーダーが1段下がるアイテム。

UFO 相手フィールドのインベーダーが一気に3段下がる。

NEW! NFLクォーターバッククラブ'97

●アクレイムジャパン●11月22日発売●5,800円●スポーツ●全年齢推奨

完成度 95%

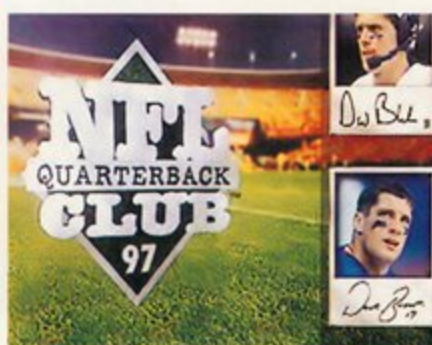
マルチタップ対応により最大12人ものプレイヤーで楽しめます。

アメリカで人気の高い3大スポーツの1つに数えられるアメフト。そのプロリーグであるNFLの選手が全て実名で登場。本場の迫力を再現した本シリーズが、最新データを搭載してのリニューアル。さらに、今度のNFLはチーム間での選手のトレードが可能になっている。ひいきの選手ばかりを集めて、自分だけのドリームチームを作ることができるのだ。

シーズンを勝ち抜き、目指すは栄光のスーパーボウル！ ゲーム中の視点は8種類から選べるぞ。

フットボール史に残る数々の名勝負を再現できるシミュレーションモードもあり、遊びごたえ十分。

タッチダウンを奪った後こそが重要。スタミナが切れた選手は早々にチェンジし、反撃に備えよ。

あの名プレイヤー達が……

ドルフィンズのダン・マリーノや49ERSのスティーブ・ヤングなど、トッププレイヤーが実名で登場。

フォーメーションは430種類!!

オフェンスやディフェンスのスタイルで、展開は有利にも不利にもなる。チーム固有のランニングプレーやパスプレーもあり、うれしいところ。

NEW! アイアンマン／XO

●アクレイムジャパン●11月22日発売●5,800円●アクション●全年齢推奨

完成度 95%

3Dレンダリングで表現されたアメコミヒーロー達が大活躍するぞ。

悪の手からコスミックキューブを取り戻し、世界滅亡を防げ！

アメリカの人気コミックスから飛び出した2大ヒーローが、悪の組織を相手に大暴れ。世界を破滅に追いやる力を持つ〝コスミック・キューブ〟をめぐり、アイアンマンとXOが全7ミッション、20ステージを駆け抜ける。独特のサイバネティックな世界観が魅力の、横スクロールアクションだ。

コマンド入力技の空中ホバリングを駆使すれば、屋根の上にいる敵を倒すことも容易だ。

このような狭い場所でも、敵の攻撃は休まることはない。足場や壁に気をつけながら慎重に戦おう。

パワフルなXOの攻撃。片手一本で軽々と相手を掴んで持ち上げる。さてコイツをどうしてくれよう？

マーヴルコミックスより「アイアンマン」、アクレイムコミックスより「XO」が出撃！

2人同時プレイも可能だ。また、1人のキャラを2人で操作することもできるぞ。

超強力なスペシャルウェポンが炸裂！

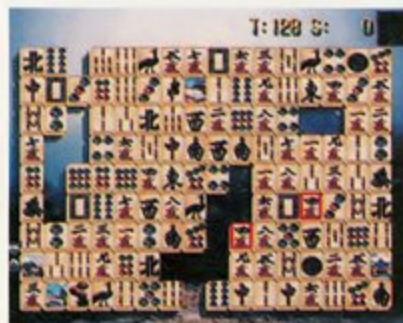
ハデな極太ビームが画面を覆う！ どうやらこの特殊攻撃の秘密は下に表示されているゲージと関係がありそうだ。コマンド入力技かも!?

上海 Great Moments

完成度 100%

センスあふれる愉快な映像のみならず、テーマに合った曲もグッド。

●サンソフト●11月15日発売●6,500円●パズル●全年齢推奨

特定のルールに従い、同じ柄の牌を見つけて消してゆく上海が、装いも新たに帰って来た。モーフィングやビデオクリップを駆使した牌の演出はユーモアにあふれ、見ているだけでも楽しめる。また、初めて上海を遊ぶ人にもわかりやすい音声による解説もあるぞ。

上海は全4種。これは「北京」といい、牌をスライドさせて消せるモードだ。

牌の図面は8種類

ビジュアルにもこだわった今回の上海。他に「発明」、「事件」などをテーマにしたものもあり、興味をそそられる。

チャオ先生の解説を聞いてレッツ・上海!!

ムービーで上海のイロハを教えてくれるチャオ先生。ゲーム中も困った時に彼女に聞けば、的確なヒントをもらえる。これなら手詰まりも恐くないぞ。

解説のお姉さんは今日も大忙し。多少オーバーリアクション気味なところが魅力です。

それでも難しい、という人はヘルプで答えを見ることもできるよ。

充実のオプション機能

新たに追加された神経衰弱モード。1度にめくれる牌は2つまで。記憶力も試されるが、時間制限はないので落ち着いてプレイしよう。

交互に牌を消し合い、取った牌の総数、もしくは消すのにかかった時間で勝負するVSプレイ。細かい時間設定なども可能だ！

2P対戦も可能

新作ハミダシ情報

プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ ●SADA SOFT●デジタル写真集

いまやコミケなどでは欠かせない存在となったコスプレ。今度の「プラドルDISC」は、そんな女の子達のコスプレ姿が収録された特別編だ。写真はコスパやコミケをはじめ、私生活や衣装の制作風景など、400～500点とボリューム満点。トゥルーモーションのムービーやミニゲームも楽しめるぞ。

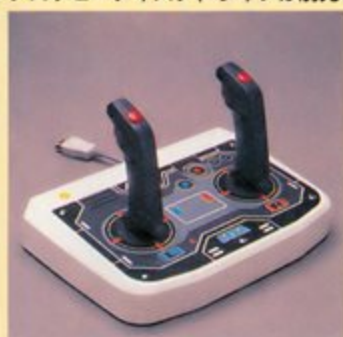
このディスクは、71ページで紹介した「データ編　レースクイーンF」よりひと足早く、11月29日に発売予定。価格は3,800円だ。

AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ ●セガ／オープンブック9003●オプション

熱帯魚飼育シミュレーション、「AQUAZONE」の、オプションディスクが発売される。このディスクは、基本ディスクにはない魚や水草、アクセサリー、薬などの追加データを収録。よりオリジナリティあふれる水槽を作ることが可能となる。11月22日にVol.1～5が各2,000円で同時発売になるぞ。

エンゼルフィッシュやラミーノーズなど、基本ディスクにはない魚を1枚につき1種類ずつ収録。追加アイテムも充実している。

光栄から「セガサターン用ワープロセット」が29,800円（特別価格）で11月22日に発売される。ワープロソフトは、パソコンの「EG WORD」をサターン用にコンバートしたもの。これにカラーバブルジェットプリンタ（BJC-210C）と接続用インターフェイスが同梱される。記憶装置は本体メモリーはもちろん、パワーメモリーやフロッピーディスクにも対応。入力はキーボード、パッドのどちらでもOKだ。クリップアートも400点用意されているぞ。

セガサターンキーボード、セガサターンフロッピーディスクドライブは別売りです。

バーチャロン専用「セガサターン ツインスティック」の価格が決定！5800円でアーケードの操作感が味わえるぞ。

オラクルの宝石
Jewels of the Oracle

メーカーから一言

オラクルの忠告を実行し、24個のパズルを自力でクリアした人だけが、真のエンディングを見ることができます。難しいものもありますが、時間制限はありませんので、どっぷりとこのミステリアスな世界に浸って、心ゆくまでパズルを楽しみましょう。

●サンソフト●10月18日発売●5,980円●PUZ(パズルアドベンチャー)
●全年齢推奨●1人プレイのみ

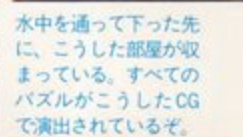
貴殿は深遠なる叡知を有する者か?

このページを開いた瞬間、思わず「夢見館」や「MYST」タイプのアドベンチャーかと勘繰られてしまいそうだが、それはあくまでも見た目だけの話。この作品の実態は、ルールも形態も異なるパズルを取り揃えたゲームなのである。これらは大きく分けて6つのテーマ(ジャンル)があり、それぞれに4種類用意されている。つまり、計24種類ものパズルが楽しめるというわけだ。

ちなみにゲーム中でのパズル選択は、方向ボタンで古代遺跡ふうの建造物内部を歩くという演出で、先ほど引き合いに出した「夢見館」のように移動シーンがすべてCG動画で表現されているぞ。

アドベンチャー仕立ての映像演出

それぞれのパズルが設置してある場所に行くには、まずこの部屋で井戸に近づく。

井戸のまわりにある石を押して、任意のパズルを選択。そして井戸に入ると……。

水中を通って下った先に、こうした部屋が収まっている。すべてのパズルがこうしたCGで演出されているぞ。

6つの館に設置されたテーマ別のパズルは全24種類

タントラムの館

行政と平等をテーマとした館。倉庫番っぽいものや、パネルの並び方の法則を推理するもの、駒をある条件のもとに移動させるものなどがある。

これは、画面上にある12個の道具を、関連のあるものどうしで6組揃えるパズル。案外わかりにくい。

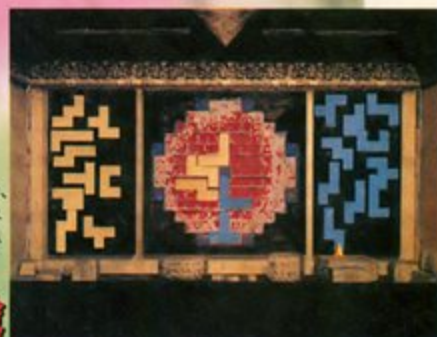
クリダの館

発明、想像、発展がテーマ。パネルの図柄を揃えるもの、盤上に表示された数字のぶんだけコンパスを進めてゴールをめざすものなどがある。

下にある回転台でボールを入れ替え、管の中に同色を揃えるパズル。左右の端の隙間をうまく使おう。

これは一定ルールのもとに玉を動かして(消して)いき、最終的に玉を1つだけにすればクリア。

カビの館

交渉、記録がテーマの館。16パズルの変形版のようなもの、12本のパイプ内の水量を均等にするものなど。また、他でパーツを揃えないとできないパズルもある。

左右に置いてあるブロックを、中央のパネルに隙間なく並べる。ブロックを回転させていろいろ試そう。

パウラの館

協調、統合、調和がテーマの館。正6面体に刻まれた迷路を進むもの、3×3のパネルに描かれた馬の色を揃えるものなどがある。

カウサラムの館

企画、設計、管理がテーマの館。並んでいるパネルの縦、横の合計数値が同じになるようにするものなど、数学的なパズルが主体である。

左に描かれているヒントをもとに、右に並ぶ6つの図柄の数値を推理する。

サストラムの館

論理、科学、理解がテーマの館。初期状態はすべて裏返しになっているジグソーパズルや、6つの皿に一定条件で玉を載せるものなどがある。

筒をバーで移動させ、右下の箱には星の筒、左下の箱には太陽の筒を入れていく。

2年間の宇宙漂流の旅から帰還したタコスケの頭の中は、おねーちゃんと乳くりあうことでいっぱい。でも、金も仕事もない。よーし、昔の連中集めて探偵事務所でも開いたろか！ってのが今回のプロローグ。泣けます……。

完成度 100%

メーカーから一言

プレイするのはもちろん、画面を見ているだけでも楽しいシューティング！ ゆえに、例え「ゲームは下手なの」という人でも、買ってソンはしませんよ。各ステージのノルマを全部達成すると、スペシャルステージが待ってます。クリアを目指せ！（宣伝部・福田）

●コナミ●11月1日発売●4,800円●シューティング
●2人同時プレイあり●全年齢推奨

セクシーパロディウス

～その珍妙なる者たち～

8タイプのプレイヤーキャラ紹介

今回の戦闘に参加するキャラは16体。8タイプのパワーアップ・セットにそれぞれ1P側、2P側のキャラが割り当てられる計算だ。前作「極上パロディウス」でもそうだったけど、同じ性能の自機でも単なる色違いキャラにしない、というところに、開発スタッフの独自の美学を感じる。しかもそれぞれのキャラにバックストーリーが用意されているとなれば、もう何も言うことありまへん。今回はそのへんを中心に紹介していこう。

ビックバイパー／ロードブリティッシュ

ワンポイント

伝統的な装備は相変わらず。ということは、後方への攻撃力がほとんどない……。オプションをうまく並べて対応するしかないね。でもシールドの耐久力は高いし（ただし前方のみ）、レーザーは前作よりも破壊力が強化されているぞ。

鯛焼き屋をしながら細々と生活していたが、相変わらず過去の栄光が忘れられないビックバイパー(64)。かたや「沙羅曼蛇2」で主役に返り咲きかと思いきやその期待も空しく裏切られ、仕方なく参加したロードブリティッシュ(49)。これが主役格のプロフィールか？

見た目にも安心感のある装備。カッコイイ！

イワン／トビー

ワンポイント

攻撃力の高い装備が揃ってはいるが、どれも確実性に欠けるのが難。画面上下に壁があるステージではバウンドショットも効果的だけど、基本的に玄人向け。

平常時にボカが多そうな半面、混戦時には意外と強いかも。

バクテリアン帝国に捕らわれたイワン(37)は改造手術を受けるも、自己暗示をかけておいたおかげでマインドコントロールを回避。1人脱出に成功したトビー(43)は再び単身潜入し、イワンを救出した後、相棒を置き去りにして逃げたことを恥じ、自ら改造を志願。ハードやな。

セクシー最前線1

無敵のNPC（ノンプレイヤーキャラ）「アレキサンダー」の実力

白のベルパワーを取ると出現するお助けキャラ、アレキサンダー。敵を見つけると体当たり攻撃を仕掛ける勇ましいヤツだが、その力は無尽蔵というわけではない。固い敵に当たるとHPが減り、0になると消滅。ただし、その前に黄色ベルを取ればHP回復、さらに白ベルを取れば最大HPとスピードが4段階までアップする。育成要素ってヤツか？

結構尽くすタイプ

敵への攻撃はもちろん、コインの回収も手伝ってくれる。有り難い。

無類の女好き

お姉ちゃんキャラを見つけるとHPが少なくても攻撃しに行く……。

セクシー最前線2

「タコスケ」の消息

前作までプレイヤーキャラだったタコスケは前線を離れ、元パロディウスチームの面々を率いる社長業に転向。同じくペン太郎は会計士のポストに収まったのだ。何だかねえ。

意外な形でゲーム中に登場するかも……。

誰もが安心して使える入門用キャラ。バニー好きなら一生ものだ（適当）。

ひかる／あかね

双子の姉のひかる(22)は、いろんなオーディションを受けまくってことごとく落選。ブー状態。妹のあかね(22)は１人暮らしを始めたはいいが、男にだまされてばかりで貧乏生活を強いられているらしい……。ドラマ「悪魔のKISS」を彷彿させる、お寒いツインズ。

ワンポイント
前作「極上パロディウス」から大きな変更点はない。自機の上下の動きで、ある程度弾をばらまける"キャロット"でゴリ押しするのが正しいプレイスタイル。後方の攻撃力に不安があれば、ミサイルはスプレッドボムを選ぶべし。

マンボ／サンバ

ネコ戦艦に尻尾をかまれ、なぜか最後の"ウ"の文字が名前から取れてしまったマンボ(25)と、その姿を見て喜んでいる間に２年が過ぎてしまったサンバ(28)。何するでもなくタコスケのもとに居候していたので、否応なしに今回もかり出されるのであった……。

ワンポイント
貫通力のある強力なスクリューレーザーは前作よりもさらに長くなり、勝手に敵を追いかけるサーチレーザーにはノーマルショットもついでに発射されるというオマケつき。もともと強いくせにパワーアップが著しい得なヤツ。

レーザーの種類の振り分けがひとつのポイント。

こいつ／あいつ

ワンポイント
珍妙なミサイルは今回も健全。また、前方から上下方向を完全にカバーする強力な"こいつウェイ"に対抗すべく新たに生み出されたのが、ラフな軌道が魅力の"こいつショット"。いちおう、敵めがけて飛んでいく。試す価値あり!?

寿命を"２年と３時間"に延ばし、ますます絶好調のこいつと、こいつよりも30分遅く生まれたことを悔しがっていたが、最近では「こいつより30分は長生きできるぜ」とウソぶいているあいつ。相性は……いいとも悪いともつかないのがブ・キ・ミ。

何かと物議をかもしだす"こいつバリア"。まあいいじゃん。

ミカエル／ガブリエル

ワンポイント
上下に幅の広いウェーブレーザーは、前作よりも上下に広がる速度がアップし、より実戦的に。メインは、全方向攻撃のラウンドショットになるだろうけどね。

ヤプーズの「大天使のように」のリスペクトキャラ!?

全宇宙の平和を守るため、というタコスケの甘い(?)言葉につられて、今回も参加したミカエル(239)とガブリエル(239)。ガブリエルは、生まれてこのかたずっと急所にガムテープを張っていることに疑問を抱き、「もしや自分は女だったのでは？」と思うようになったとか。

シューティングスター／ブラックバイパー

溜め撃ちの一つ、スパークレーザー。壁も貫通するよ。

ワンポイント
オプション同様新登場のキャラ。オートオプション、溜め撃ち武器……など、他のキャラと明らかにタイプが違う。硬派なシューターを気取りたい時にドーゾ。

「ツインビーヤッホー！」からのゲスト出演と称して出稼ぎに来たシューティングスターと、ビックバイパーの裏の存在というアヤしげなブラックバイパー。こんな脈絡のないコンビでうまくやっていけるんだろうか？

オプション／マルチプル

ワンポイント
こいつ、ミカエル、そしてコナミのシューティング「サンダークロス」の自機に"一時的に"変身できるのは、魅力というよりヘン。使いこなせたらすごい！

変身能力は認めるが、やけにマイナーだな。

オプションが目指していたのはコレか？

いつも自機のマネをしていた日陰の存在のオプション(生後17億年くらい)が、不完全ながらも変身能力を身につけて帰って来た！　ついでに、「沙羅曼蛇２」で脇役に返り咲きかと思いきや、オプションにその座を奪われてライバル意識をメラメラと燃やすマルチプル(生後６億年くらい)もやって来た!!

セクシー最前線３　「相性」によって変化する2人同時プレイ時の特殊攻撃

2人プレイ時では、自機同士が近づくとスパークが発生し、そこから強力なショットが発射されるわけだが、ショットの性質は、キャラ同士（自機のタイプ同士じゃないというのがミソ）の相性によって５タイプに変化するのだ。チーム内の相関関係が今、明かされる!?

ラブラブ　ハート型のショットが敵を追尾してくれる！

組み合わせ例

呉越同舟　ギザギザスパークからは前方への貫通弾が！

組み合わせ例

セクシー最前線４　「セクシー」のゆくえ

最初に「セクシーパロディウス」と聞いた時は、どんなすごいセクシーが詰まっているのやら、とかシューティング初の推奨年齢制限ものか？　と色めきだったものだが、実際見てみると従来のシリーズのノリと大差ないことが判明。せめてあと半歩、踏み込んでほしかった……。

とはいえ、お色気要素は明らかに増えているんだけどね。

風水先生
FENG-SHUI MASTER

完成度 100%

メーカーから一言

この年最大の掘り出し物です。サターンで初めての完全3D都市シミュレーションゲーム。「風水先生」がついに登場！ リアルタイムフルポリゴンの異色世界。「風水先生」の新しくて奇妙な世界に、あなたもハマルことうけあいです。どうぞお楽しみ。に

●ハムレット●11月15日発売予定●5,800円
●都市育成シミュレーション

荒俣宏先生（「風水先生」監修）直撃インタビュー

先日、都内の撮影スタジオで行われた『風水先生』のTVCF撮り。その現場で、ゲームの監修を手掛けられた荒俣宏先生にお話をうかがった。

プロフィール●荒俣宏／あらまたひろし 作家にして、国内での風水研究の第一人者。最近では雑誌『ボーダーランド』の監修も手掛けている。代表作として『帝都物語』はあまりにも有名だが、この作品の中でも風水の考え方が取り入れられている。

編集部（以後編）：本日はお忙しいところをありがとうございます。さっそくですが、先生は今回のゲーム制作に、どのような形で参加されたのでしょう？

荒俣：そうですね、風水の基本的な概念と、東京の街を風水的にどう見ていくか、というような部分ですね。そういった基本的なポイントを基にしながら、伊藤ガビン君が実際にゲームに仕立てていったと、そういう感じです。

編：これまで風水が本やTVなどのメディアで紹介されることはあっても、ゲームにしたのは初めての試みではないかと思うんですが、風水の考え方をゲームにするにあたって、難しかった点などはありますか？

荒俣：ゲームっていうのは普通、盛り上がりがあって、困難を乗り越えて、そして最終的には到達点に着地していく。そういう、目的とプロセスがはっきりしていないと面白くないと思うんですが、風水というのは「いい状態」にあるものは放っておけばいいんで、わざわざ悪くする必要はない。だから、ゲームのプロセスを組むときには非常に苦労しました。風水で一番重要なのは、どういうのがいい状態なのかということを教えることで、そのためには理想的なモデルを示してやらないといけない。ファッションなんかと同じで「ほら、これがいいファッションなんだよ。それに比べてあなたは」っていう手法になるんです。でも、ファッションだとモデルがきれいだったりデザインが変わったりしてるから、それを見ただけで相手のリアクションがあるんですけど、風水だと理想的な「気持ちのいい、幸福な状態」を示してあげるのって難しいんですよ。それで、今回はまずバットマンの舞台のゴッサムシティのように「とんでもなくひどい状態」を見せてあげて、それを我々の住んでいる普通の街にしていくには風水によってどこをどう変えていけばいいのかっていう流れを作ることにしたんです。これまで、いい状態を作る風水っていうのは随分やってきたけど、悪くするのっていうのは難しいですね。ゲームの最初の状態で見ただけで「こんな街には住みたくないな」っていうような悪い街を作らないといけなかった伊藤ガビンくんは大変だったと思いますよ。

陰陽五行とは

風水の起源ともいえる陰陽五行。その発想は、思っているほど難しいものではない。ここで、簡単に解説していこう。

風水的に理想の街は、ただ見ているだけでも自然で、気持ちがいい。『風水先生』では、この気持ちのいい街づくりが、都市の繁栄につながっていく。

風水が中国の陰陽五行に端を発する地相占術だというのは、前号でもお伝えした通り。風水というと古くから伝わっているものと思われがちだが、実はこの言葉が生まれてからせいぜい500年。日本国内では、江戸時代になってから入ってきた考え方で、それ以前は陰陽五行に基づいて行われていたさまざまな占術がこの時代に「風水」として統一された学問に転じたものだと言われる。それでは、陰陽五行とは何だろう？

右の図は、陰陽五行の考え方を簡単に表した「五行相関図」と呼ばれるものだ。見てわかるとおり、水・木・火・土・金の５つの属性が、互いに影響を与えあっている。このうち、木と火、土と金のように隣り合う２つを「相生★そうし

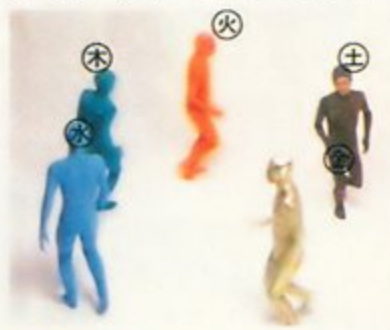
これが「五行相関図」。円を描いている矢印が相生関係を示し、星型に引かれた矢印は相克関係を示している。こうして見てみると、荒俣先生のインタビューにもある通り、互いの関係は極めて「連想的（発想的）」だということがわかるだろう。

小津安二郎の映画のような平和な状態がこのゲームのエンディング

編：このゲームで初めて風水に触れるユーザーも多いと思うのですが、風水というものについて簡単にご説明願えますか？
荒俣：もともとは『陰陽五行』といって、「五行」という中国で考えられたシステムがベースになっています。色や方位、東西南北それぞれに棲む聖獣（シンボル）であり、それはまた同時にコンパスや暦にもなっているというもので、これを突き詰めていくと結婚の相性までつながっていくという、連想的なシステムになっているんです。もう一方では、土地を占うものですから、山とか川とかの配置も基本になるんですが、それ以外にも東西南北にどんなものが配置されるのが理想的な状態なのかという考え方があって、例えば建物の北に道路があるのはよくないとされている。別に難しい理屈じゃなくて、建物の北側にはいつまでも雪が残ったり北風が強かったりするんで、そういうところに道路があるのは気分がよくないってことなんです。逆に、風をブロックする山や森があるのがいいというイメージが凝縮されて、風水でのモデルのひとつになっていくわけです。最近日本で流行っている、いわゆる「インテリア風水」なんかも、基本はこれと全く同じです。今回のゲームにも組み込みたかったんですけど、システムやデータが大きくなりすぎるっていう理由でカットされてますけど（笑）。
編：最後になりますが、このゲームのプレイヤーのみなさんにメッセージをお願いします。
荒俣：風水でゲームに勝つっていうのは、相手を倒すとかカタルシスを得るとか、そんな大袈裟なことではなくて、夜が明けて、朝飯にご飯を食べて味噌汁をすすっているっていうような、いつもと変わらない平凡だけど幸福な状態を迎えるってことなんです。小津安二郎の映画みたいに、気がついたら和室で渋茶飲んでるみたいなね（笑）。それで、プレイしながら「あ、これでいいんだ」って気づいてくれればいうことはないですね。
編：ありがとうございました。

建物の内装をみる「インテリア風水」も盛り込まれる予定だったが……。スタート地点のキャンピングカーの中に、その名残りを見ることができる。

『風水先生』TV CM10/4よりON AIR

画面で踊っているレオタードの人々は怪しいが、彼らはそれぞれ五行を表しており、関連性を踊りで表現している（らしい）のだ。ちなみに撮影ではスキップしすぎでみんなヘトヘトになっていた。御苦労様／

ょう☆」、水と火、金と木のように離れているものを「相克★そうこく☆」と言う。水は木を育み、木は燃えて火となる。このように、互いを高める関係が相生、水は火を消し、水は土を流し去るように、互いを抑える関係が相克と呼ばれている。地上の万物はすべて五行より成り、五行の相関によって万物の栄枯盛衰が成される。これが五行の基本的な考え方だ。

一方、陰陽というのは文字通り陰と陽。すべての事物には表と裏があるという考え方だ。光と影、生と死、男と女、等々。よく、白と黒の勾玉が対になって円をなしているマークがあるが、それが陰陽道の二極思想を示したものだ。

また、五行そのものの考えからは少し離れるが、土地を見る上では方位も重要な要素となる。そのため、古くから東西南北の各方位を守護する聖獣「青龍」「白虎」「玄武」「朱雀」が存在すると考えられ、これらの聖獣が棲みやすい山や森、湖沼などが各方位にある土地は縁起がいいとされ、風水にもこの思想は取り入れられた。日本では、平安京や鎌倉の街が、この思想をもとに作られたと言われている。

陰陽、五行、方位を守護する聖獣。いずれも、自然と人間との調和を保つための考え方、という点も特徴的だ。最近では参考文献も多く出まわっているので、興味のある方は調べてみるといいだろう。

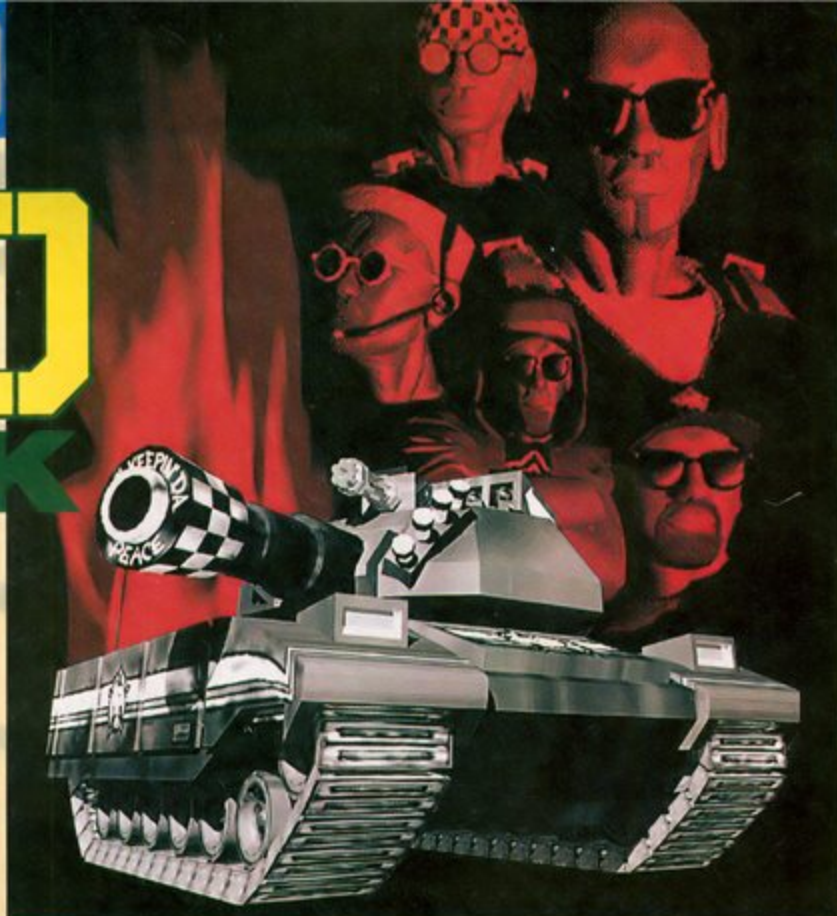
相性の悪い「相克」関係にある建物は、徐々に寂れていき、やがて腐りはじめてしまう。位置を変えたり新しい建物を作り「相生」関係を作り上げよう。

シェルショック
SHELLSHOCK
JUS' KEEPIN' DA PEACE

完成度 100%

メーカーから一言

とにかくファンキーなノリの、一風変わった戦車シューティング。でも、ただ撃ちまくっていたのではミッションをクリアすることはできない。戦略を練って攻撃しよう。各ステージにある木箱を拾っておけば、後で武器や装甲をグレードアップできるぞ。　(平井)

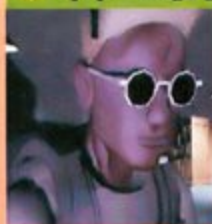
●EAV／コアデザイン●10月25日発売●5,800円
●3Dシューティング●1人プレイのみ●全年齢推奨

「戦いをVG(ビデオゲーム)と同列に考えるな!」と奴は言った

近頃の海外系作品の充実ぶりが、好事家ライターと一部ユーザーを狂喜の渦に投げ込んでいるが、そこに知る人ぞ知る芸術家肌のメーカー「コアデザイン」の最新作が登場した(販売がEAVってのも渋い)。これはコアデザインの傑作「サンダーホーク」のタンク版といった感覚で、数々の任務遂行のために世界中の激戦区に身を投じるというもの。一見普通の3Dものっぽいが、簡単操作&パワーアップ要素、妙に合っているヒップホップBGM、アーミーらしからぬ風情の仲間など、トータルの仕上がりは実にいい感じだ。

架空の国を舞台に、傭兵部隊が1台のタンクで暴れまくる3Dシューティング。ストーリーのノリは「スパイ大作戦」、もしくは「特攻野郎Aチーム」といったところか?

傭兵部隊ダ・ウォルデンツ――平和維持最終防衛戦

世界各地に起こる紛争や事件を解決する傭兵部隊。それがダ・ウォルデンツだ。メンバーは1994年のある悲惨な事件で生き残った5人が中心となっている。そして彼らを統括するのが司令官のザ・マンという謎の人物で、彼の正体を知っているのはドッグただ1人といわれている。プレイヤーである君は、この部隊に途中参加したての新人として、特殊戦車M-13プレデターを駆るのだ。

ドッグ・タッグ
部隊のリーダー。元はアメリカ陸軍特殊部隊の一員、士官学校ではザ・マンと同期だったらしい。

イヤー・ショット
通信、戦術や、データ関連を担当。けっこう学があるのか、議論的な会話になると弁をふるう。

プロップス
各種パーツの調達係。ふだんはワークショップでタンクの弾薬や改造部品を取り扱っている。

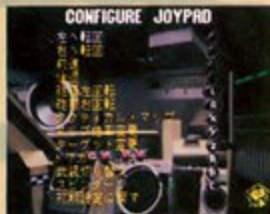
ナイン・ワン・ワン
主にパイロットとして各種航空機を担当。ちなみにタンクの芸術的(?)ペイントは彼の手による。

D・ツアー
戦闘用車両に関するエキスパートで、プレイヤーとともにタンクに乗り込む。冷静でシビアな人物。

ザ・マン
部隊に指令を与える謎の人物。モニターを介してしか会話しないため、容姿も不明である。

すべては部隊の本拠地から始まる

ミッションを開始する前は、ハンガー内部を歩き回ってメンバーと会話したり、各種の設定を行うことが可能だ。いきなり実戦に参加してもいいが、シミュレーションルームで操作や戦法を練習できるので、2〜3回ほど入っておきたい。

始めはハンガー内を移動して仲間と顔合わせ。それぞれの担当分野や性格がよくわかるぞ。

サウンドテストや操作設定といった要素は、ハンガー内にうまい演出で組み込まれている。

ワークショップでは、稼いだ金でタンクの強化や修理を行える。最初は装甲を厚くするのが無難だ。

任務の説明はよく聞け

各種設定を終えたらブリーフィングルームで任務説明を受ける。ミッションによってクリア目的が異なるので聞き流さないように。敵を全滅させるだけのものならともかく、人質救出や、一定時間内に「〜せよ」といった特殊なものは特に注意。

なぜか説明前に挿入される隊員達の世間話。ブレードランナー談議やら、バッシュを台無しにされた事件やら、本編と関係ない会話なのが愉快。

準備はOK！ M13-プレデターに乗り込め！

以下は1〜4のミッション。なんだか序盤から多彩な任務を与えられるのだが、かえって緊張感とやりがいがあるってもんだ。

ミッション1 武装勢力排除

街を占拠している戦車を全滅させる。いきなり内部へ入らずに、外側から各個撃破していこう。

ミッション2 兵力侵入阻止

内乱中の国で、1つの部族が力を持ちすぎたため、それを抑止だ。薄い壁はキャタピラでも破れるぞ。

ミッション3 人質救出作戦

7人のジャーナリストを救出。どのミッションでもそうだが沼や川は渡れない（沈む）ので注意だ。

ミッション4 麻薬組織殲滅

麻薬密売組織の精製工場に侵入し、その施設と建物を破壊する。先に警備部隊を破壊すると楽だ。

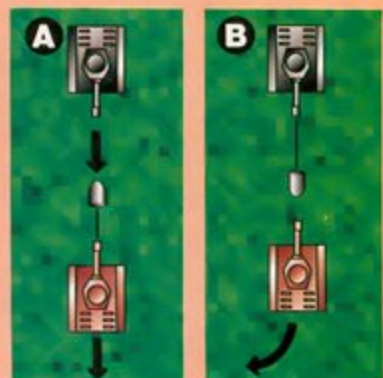
新米戦車兵必読の簡易戦法

最後に、実に単純だが知っていると楽になる戦法を伝授する。基本となるこの2つを覚えたら、後は自分なりの戦法を考えてみよう。

よけながら攻撃するにはサテライト

敵と正面から撃ちあっても5秒で相打ち＆ゲームオーバーになってしまうのが戦車戦の厳しい事実。初心者は、まず砲身を右か左に30度ほど傾けて、目標物を中心に衛星（サテライト）状に回るように走ろう。たとえばミッション1なら、建物の外周を大きく回るように走りつつ、砲身は常に内側へ向けておく。そしてすれちがいざまに攻撃するという感じだ。この戦法は広い場所ならほぼ無敵で、細かい応用もかなりきくぞ。

射程距離を活用した手堅い直線射撃

前述の戦法は狭くて沼にはまりやすい場所では危険なため、こちらの戦法に切り替えよう。まずレーダーで敵を確認したら、こちらの射程ギリギリまで近づき、気づかれないうちに破壊するのだ。もし敵が追ってきたら、後退しながら撃てばまず敵弾に当たることはない（Aを参照）。敵の射程距離内まで近づかれて砲撃されたら、後退しつつ左右どちらかに急いで曲がろう（Bを参照）。絶対ではないが、高い確率でかわせるはずだ。

コアデはいいぞ

いやあ、やっぱりコアデザイン（愛称コアデ）の3Dシューティングっていいやね。サンダーホーク、ソウルスター、バトルコープスと、メガCDの時から奴ら尋常じゃないって感じてたもん。コアデ風味としか表現できないセンス（特に音楽とCG）が……え、もう終わり？　じゃあ続きは明後日。（KAFいち改め佐々木いさをいち）

M〔emu〕～君を伝えて～

メーカーから一言

読者の皆さんはじめまして！　セガサターン初登場のダズです。第１弾を飾るのは自称ドキドキ交換日記シミュレーション「M～君を伝えて～」！　スタッフ全員のすべての生活時間をつぎこんだ（いや本当）この作品。応援よろしくお願いします。（企画部・曲木）

●ダズ／ネクサスインターラクト●12月20日発売予定●5,800円
●１人プレイのみ●全年齢推奨

ドキドキ交換日記シュミレーション「Diary-From Dear My Friend-」のタイトルが「M～君を伝えて～」に正式決定!!

基本的なゲームの流れをつかんでみよう

1　君のプロフィールを決定しよう

まずはプレイヤーの分身である主人公の名前、誕生日、血液型を決定しよう。名前はちゃんと入力しないと「そんな名前ないよ」と言われるぞ。

まず名前の設定。Mの世界に感情移入するためには、本名を入力するのがベスト。

次に誕生日の設定だ。ここでもやはり自分の正確な誕生日を入力するのが基本か。

そして最後に血液型の設定をしよう。当然A・B・O・ABの４種類から選択だ。

2　巣鴨さんの質問への回答ですべては決定される

プロフィールの入力を終えたら、次は性格決定イベントへ進む。ここでは巣鴨さんのだす２択の質問（深層心理テストのようなもの）に答える。この質問の回答によって主人公の初期性格のパラメータが決定される。そして一番重要なのが、主人公が交換日記を行う相手が決定されるのだ。プレイを通して交換日記の相手は変わらないので重要だぞ。

この御人が巣鴨さん。彼女の出す質問の回答によって交換日記の相手が決まるぞ。

これが質問中の画面。２択の質問が３回行われる。よく考えて答えよう。

武蔵野　香

●**交換日記までの経緯**
幼なじみの香には主人公から交換日記を渡し、友達として交換日記を行う。

●**日記の文面**
香の文面は普通の友達に書くような感じ。仲がいいってのもあるからかな？

神谷　高美

●**交換日記までの経緯**
主人公が高美に声をかけられた後に、交換日記をしましょうという誘いから。

●**日記の文面**
昔からの親友のようなノリの交換日記だ。明るい彼女にどう答えようか…。

羽田　みゆき

●**交換日記までの経緯**
中学校の先輩であるみゆきには、主人公のほうから交換日記をしようと誘う。

●**日記の文面**
みゆきの性格を反映しているのか、かなり礼儀正しい文面になっている。

3 イベントと学校生活

ゲームは10月1日～12月24日の85日間で、交換日記や学校内での出会いを通じ、女の子に自分の気持ちを伝えることが目的だ。学校生活では放課後の2時間で情報収集をしたり、自分のパラメータを上昇させるために勉強や運動を行う。他には体力がなくなってきたら睡眠をとったり、アルバイトでお金を稼いで買物なんてこともできる。イベントには球技大会、遠足などの学校行事や交換日記の彼女とのデートなどがある。イベントでは選択肢がでて、回答によってパラメータが変化するぞ。

情報収集

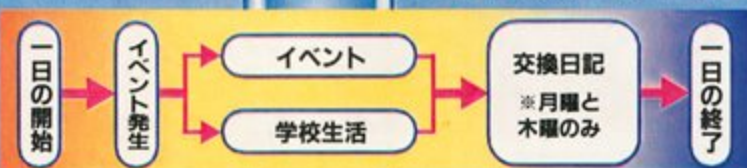
勉強

アルバイト

運動

買い物

睡眠

一日の開始 → イベント発生 → イベント／学校生活 → 交換日記 ※月曜と木曜のみ → 一日の終了

学校行事

学校に通っているのだから学校行事も当然ある。行事によっては他のキャラクターが絡んでくることもあるのだ。4択の選択肢もでてくるぞ。

デート

女の子に交換日記を渡すときに、デートの約束をすることができる。デートができる場所は、公園やカラオケなどがあるぞ。

交換日記のシステムは？

月曜と木曜の週2日は彼女からの交換日記が主人公の元へ届く日。彼女からのメッセージを読んだら君の返事を書こう。返事は4つの選択肢から君がコレだと思ったのを選択。彼女はどう思うかな？

これが高美ちゃんからの最初の交換日記。基本は自己紹介からだね。

これが君が彼女に対する交換日記の返事を選択する画面。君の返事は？

返事を書き終えたらそのまま返すか、プレゼントやデートの約束もできる。

ストーリーに絡んでくるキャラクター達

ゲーム中には、交換日記ができる女の子以外にも多数の人物が登場する。学校内で情報収集をしていると出会ったり、仲良くなっている2人に対するお邪魔虫的な存在になったりするぞ。

学校内で情報収集すると現れるキャラクターも。何か情報を知っているかな？

せっかくのいい雰囲気なのに。お邪魔虫なキャラクターもストーリーに絡んでくる。

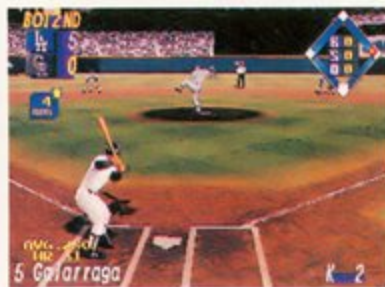
巣鴨 法子

主人公の人の良さにつけ込んで、いつか呪術の実験台にしようと狙っている。呪術研究愛好会に所属している2年生。

辰巳 摩耶

プールの窓ごしに主人公を見続けている。自分に（外見的な）あまり自信を持っていない。水泳部に所属している1年生。

G9のメジャーリーグ版10月25日開幕！

7月に発売された「グレイテストナイン'96」。そのシステムを継承した、メジャーリーグ版が登場。メジャー28球団の選手896人はすべて実名で、全球団のホームグラウンドもポリゴンで登場しているのだ。打球の飛び方も実際の野球そっくりに再現されており、大迫力のプレイを楽しめるぞ。

野茂とロッキーズの主砲、ナショナルリーグの本塁打王ガララーガの対決。200発打線を相手にノーヒットノーランを目指せ！

「らしさ」が楽しめるニクイ演出

ゲーム中には、ファンをうならせる演出が随所にちりばめられている。英語による実況やチャンスに流れるオルガン演奏、プレイボール前の国家演奏など、メジャーの雰囲気を満喫できるのだ。

カウントも、ストライクよりボールのほうが先に表示されている。これがアメリカ式なのだ。

7回裏の前には「私を野球に連れてって」が字幕付きで演奏される。

敵地でホームランを打ったら、もう大変。観客のブーイングの嵐だ。

5種類のゲームモードでプレイボール

モードは「グレイテストナイン'96」と同様、8種類用意されている。その中で、実際に野球をプレイできるモードは5種類。ここでは、その5種類のゲームモードを紹介していこう。

モード選択画面。5種類のモードで、熱いプレイを楽しむことができる。

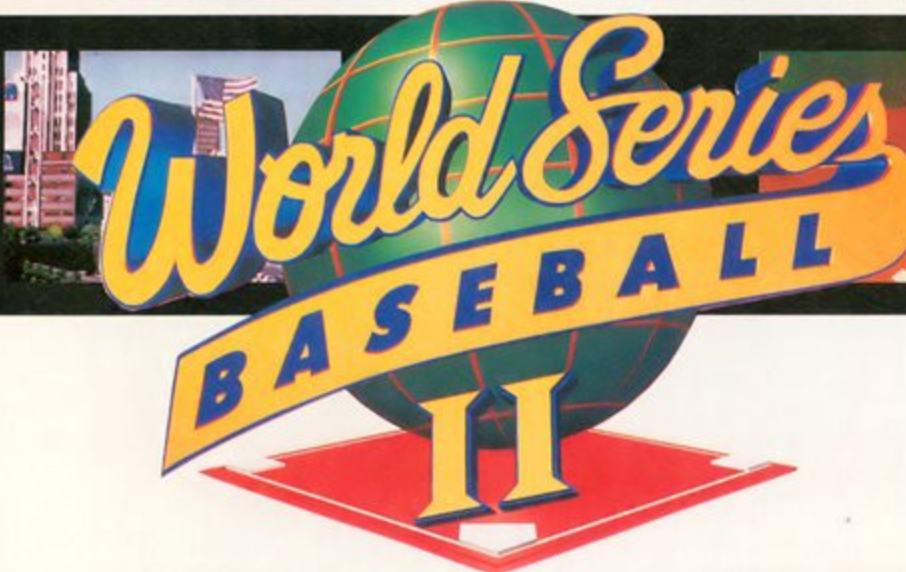
エキジビション

1試合だけをプレイできるモードで、リーグに関係なくチームを選ぶことが可能。対COM戦、2P対戦以外に、コンピュータどうしの対決を観戦することもできる。

リーグを越えた対戦ができる。接待用にもおすすめ。

ペナントレース

リーグ戦を戦い抜いて、ワールドシリーズ制覇を目指すモードだ。シーズンの試合数は13、26、162から選択。降雨コールドや、1軍とファームの入れ替えといった要素もある。

日程に沿って試合を行う。選手の成績も変動するぞ。

ワールドシリーズベースボールII

完成度 100%

メーカーから一言

「グレナイ'96」が、898人の選手と28のポリゴン球場で復活。大リーグならではのバッティング&ピッチングモーションや、独特のBGMなどを前作以上に追加しました。お勧めはチームエディットで、某CMよろしくメジャーに挑戦できるぞ。（CS1研・野球チーム）

●セガ●10月25日発売●5,800円●スポーツ
●全年齢推奨

プレイオフ

両リーグから4チームずつ、計8チームでプレイオフを行い、頂点を目指すモード。最大4人まで参加できる。なお、プレイヤーがいないチームとは、対COM戦になる。

トーナメント方式で、緊張感のある試合が楽しめる。

オールスターゲーム

各チームの代表選手が集まって、アメリカンリーグ代表とナショナルリーグ代表で戦うオールスターゲーム。スター選手の最高のプレイを再現できる、夢の球宴のモードだ。

ピアザ、グリフィー、ボンズ、クレメンス……、よだれモノの顔ぶれ。

ホームランダービー

野球の華、ホームランの本数と飛距離を決められたスイング数で競う、いわゆるホームラン競争のモードだ。スイング数は5、10、15、20からの選択となる。ホームランの飛距離はベスト20までが自動的にセーブされ、好きな時に見ることができる。最大4人まで参加することが可能だ。

どの選手でもプレイできるが、やっぱりここはホームランバッターで。

ホームランの飛距離のランキング。打った球場も表示されるぞ。

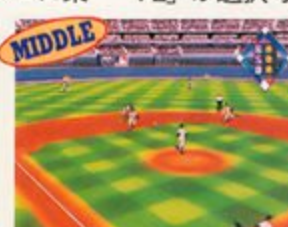
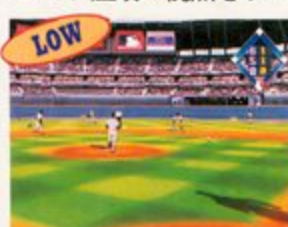
データベースにチームエディットもある！

データベースモード、チームエディットも備えられている。データベースには、'95年のシーズンのチーム、選手の成績を収録。チームエディットは「グレイテストナイン'96」と同様、キーワードで各選手の特徴を出すことができる。エディットできるチームは、'98年から参入する新球団、ダイアモンドバックスとデビルレイズだ。

'95年のデータのため、フィルダーもタイガースにいる。

選手名や背番号は、自由にエディットできるぞ。

視点は5種類から選択可能

ゲーム中の視点も実に多彩だ。基本は「LOW」、「MIDDLE」、「HIGH」、の3つ。「RANDOM」は、この3種類の視点をランダムに楽しめる。なお、守備をオートにすると、Rを押すことで球場内のカメラ視点を切り替えられる「ACTIVE」が選択可能になる。

SPEED&POWER!

MAJOR LEAGUE BASEBALL

メーカーから一言

ぎゅわん自己の開発でいつも苦心するのが各キャラクターの性格づけなのですが、今回特に苦労したのが影の主人公というべきCHONなんです。彼女の決して上手くない麻雀は、スタッフの愛の結晶です(笑)。プレイした時に、感じてもらえればうれしいですね。

●ゲーム アーツ●10月18日発売 ●6,800円
●麻雀ゲーム ●1人プレイのみ

麻雀ゲーム

ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONGLAND

ゲーム アーツ麻雀ソフト開発10年の集大成

麻雀を心から愛する人のために開発された「ぎゅわんぶらあ自己中心派 トーキョーマージャンランド」。初心者から上級者まで納得のいく麻雀が楽しめる本作がいよいよ発売される!

「ぎゅわん自己」オリジナル デート麻雀徹底紹介!!

今回紹介するのは、この作品の3つのモードの中でもオリジナリティが高く、そして難易度の高い、デート麻雀アニバーサリー。これは気になる女性を東京マージャンランドに誘い、その子のハートを射止めることが目的。彼女の好きなアトラクションを選んで回り、自分のマージャンの腕を見せホレさせてしまうのだ。そこで、問題になるのが当たる相手。当然誘った女の子から和がるなんていうのはもってのほか。ここがこのモードの難しいところでもある。なにせ、ほかのモードと違って、当たることのできる相手が1人少ないのだから。デート麻雀独特の緊張した卓が囲めるぞ。捨て牌から打ち筋が読めるぐらいの上級者にオススメだ。

◀「ぎゅわん自己」にある3つのモードの内、もっとも特徴的なのがデート麻雀だ。

▶このモードは、勝てばいいと言うわけでないぞ。

▲デート中のさりげない会話も彼女の心を揺り動かすポイントとなる。気の利いたセリフを選択してやろう。

女の子をデートに誘うまで・・・・

①ルールの確認

◀東南流れのサクサクルール。すべてのゲームモードで共通のルールだ。

▶マスターがデート麻雀を制するためのヒントを教えてくれる。

②主人公の選択

▲ドラ夫、豊臣をはじめとする片山キャラ9人の中からキャラを選び出す。今回は「ぎゅわん自己」の主役、持杉ドラ夫を選択。

③女の子を決める

▲18人の女性キャラの中から1人を選び出し、デートに誘おう。自分の好みで選ばないとあとから後悔することになる。

運命の分かれ道 東京マージャンランドマップ

テンピンワールド

4つのアトラクションがあるテンピンワールド。なかなかの強敵がそろっている。油断していると、いきなりハコをかぶることになるぞ。

◀昼時に登場するカフェ、FULL BOX。彼女と会話を楽しむ場所。

◀クララはダイヤモンドギャルズレビューにいる。ほかにもかわいい子が！

▶とりあえず原点確保でトップ独走態勢。ミエちゃんも2着で理想的な進み方だ。

リャンピンワールド

リャンピンワールドには5つのアトラクションが用意してある。ただしデート麻雀ではギャルルームに入れない。エミちゃんを連れているのだから当然。

▶タコが待つビッグタコマウンテン。あなどるなかれ！

◀タコ打ちにペースを崩され惨敗なんてこともある。

▲くじらのマッコウくんが登場するアトラクションまっこうの冒険旅行。

テンゴワールド

貧乏な人々が生息しているテンゴワールド。ここは4つのアトラクションがプレイヤーを待ち受けている。

▶店長に電話をかけて彼女に好かれる打ち方を聞こう。

インフレワールド

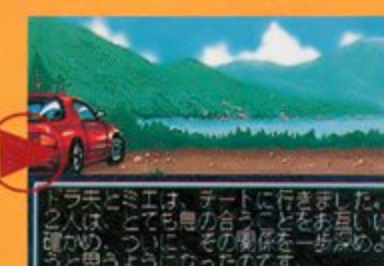
インフレワールドには5つのアトラクションがある。キャプテンB.B.は初心者にもオススメできる安心アトラクション。稼げるだけ稼いで、彼女にいいところを見せよう。またテンピン、テンゴワールドと同じくこのワールドにも食事時になるとレストランが出現するぞ。

◀E.T.とアン王女が相手だ。

▶余裕のトップ。連れのミエちゃんも2位だ。

日が暮れて、デートの結果は・・・

▲10時からデートして6つのアトラクションを回ったらそのあとは……。日が傾き始める17時頃いよいよ告白の時が来る。

▲強引に夕食に誘い、次のデートの約束をする。これも、マージャンランドでの豪快な勝ち方のおかげ？

▲そして、2人は静かな湖畔でこれからのことを考えるのだった。今までよりも一歩進んだ関係を目指して。

パップ・ブリーダー

完成度 100%

メーカーから一言

風も涼しくなり、すごしやすく秋の到来を告げているかのようです。さて、パップブリーダーのパッケージに同封してあるアンケートハガキに答えて、応募券を貼って送っていただいた方に抽選で特製テレカが当たりますのでよろしく！

●サイ・メイト●11月1日発売●5,800円●SLG
●全年齢推奨●1人プレイのみ

お時間が空いているそこの貴方、息抜きに1プレイいかが？

発売予定が少し延びたものの、そのぶんバランス調整がなされた「パップブリーダー」。余談だがそのバージョンが編集部の一部ライター＆編集者にも「実はひそかな名作」と評判だったりする。ゲームの概要は「地上に起きた事故や災害を、5匹のパップ（動物型天使）を働かせて解決する」というシミュレーション。と言っても、一般的なシミュレーションほど面倒な戦略は要求されないし、使用するコマンドも変に細分化されていないので、誰でも遊べるとっつきやすいタイプだ。また、1回のプレイにかかる時間も30〜60分程度なので、日頃寸暇をゲームに割いているユーザーにもお薦めである。時間があり余っているユーザーには「パップの効果的な育成」や「全てのお仕事を見る」、「女神長になるエンディングを見る」といった、ゲームを極める方向の楽しみ方も用意されているぞ。

選択する女神と、5匹のパップの組み合わせによって遊び方の幅（難易度も含めて）が変わってくるので、いろいろと試してみると面白い。1プレイの時間も短いことだしね。

奇跡も守護もお手のもの？ ティーンエイジ女神

女神長をめざす各神殿の代表が以下の5人。いずれも奇跡能力の性質はさまざま。誰を選ぶかでプレイの方針も変わってくるぞ。

カーナ

火の属性の女神。高飛車な性格と言動は生来のものらしい。容姿が大人っぽいため、実際の年齢より上に見られるのが悩み。敵にダメージを与える「火の奇跡」を使う。

ティア

緑の属性の女神。5人の中では最も幼く、性格も子供っぽさが抜けていないが、女神としての自覚と意欲は人一倍。パップと心を通じあわせるのが大得意だが、それは「両者の精神構造が同レベルだから」という噂もある。敵をしばらく眠らせてしまう「緑の奇跡」を使う。

エルシー

光の属性の女神。困っている人を見ると何とかしてあげたくなってしまう、ある意味では最も女神らしい性格だが、少しそそっかしい。敵の目を回してしばらく動きを止める「光の奇跡」を使う。

セイル

風の属性の女神。男性のような容姿と言葉使い、そしてクールさが魅了するのか、ファンクラブが設立されるほど他の女神たちにも人気がある。時を一日戻す「ノ」という「風の奇跡」を使う。

エイミー

水の属性の女神。物腰や言動がおしとやかで、どことなく貴人ふう。激しい感情の起伏ともおよそ無縁な性格である。本人はまるで気づいていないのだが、少し天然ボケも混じっている。パップのスタミナとバルーンを同時に回復させる「水の奇跡」を使う。

わがままざかりのパップたち

女神の意を汲んでお仕事に直接従事するのが5種類のパップ。能力などは違うが、時々命令を無視するわがままさを発揮するのは皆同じ。こらこら。

ののみー

ネコ風のパップ。仕事を忘れて遊ぶこともあるが、全般的に何かと頼れる。移動と攻撃速度が早く、他の能力も平均的。

もんもん

ももんが風のパップ。動きは少し劣るが、そのぶんスタミナがやや多め。他の能力はののみーとほぼ同じ。

まんぼう

薄くて空気抵抗が低いためか移動速度は一番。しかも敵に発見されにくい。攻撃力は低いのでアイテム回収向き。

クーラー

クジラ風のパップ。大きな体で動きは鈍いが、スタミナと攻撃力はかなりのもの。潮を吹く動作がかわいい。

コー君

カメ風のパップ。おっとり＆天然ボケの性格はエイミーといいコンビとか。防御力と回復力の高さが長所。

これでいいかな？

攻略に影響してくるパップの選択。5種類のパップ固有の性質の他に、個別が持つ特技も考慮に入れよう。もともと攻撃力の低いパップはパワーの特技で補うとか、その逆に長所をより高める特技を持ったものを選ぶとかね。

7種類のパップコマンドとその影響

パップへの命令は7種類だが、これに加えて命令の強さ（言うことをきかせる度合い）が3段階あるぞ。

コマンド	内容
いどう	うろうろしているパップを適当な方向に移動させる（8方向）。命令の強さによって「走らせる」、「歩かせる」の使い分けが可能。
とまる	「いどう」で目的地を過ぎてしまいそうなパップを停止させたり、疲れてスタミナが減っているパップを休ませる時などに使う。
ほめる	仕事の目的に則した行動をしているパップをほめる。使い方しだいでパップの能力や性格に影響を与える（パップの育成要素に関わりあり）。
しかる	さぼったり命令を無視するパップをしかって、強制的に行動させる。ただし、多用すると悪影響が出る（これも育成要素に関わってくる）。
アイテム	マップ上でパップが拾ったアイテム（攻撃系、回復系など）を使用させる。アイテムはどのパップが拾ったかに関係なく、5匹で共用可能。
奇跡	女神が持つ奇跡能力を顕現させる。ただし、左下のメーター（民の敬神の度合い。パップの働きで増加）がいっぱいになった時のみ。
ステータス	現時点でのパップのスタータスを確認する。スタート直後は基本値のままだが、アイテムの使用などで変化するので、たまに見ておきたい。

育成要素も重要！5つのステータス

すでに「パップブリーダー」にはパップの育成要素があることも触れたが、ここではそのステータスについて解説しておこう。なお、育成部分に関しての攻略は機会があったらやる予定だ。

ステータス	内容
なかよし	プレイヤーが選択した女神とパップ個別の仲の良さを示す。仕事に対する精力傾注度や、命令に対する素直さに影響するため、高ければ高いほど良いのはいうまでもない。
バルーン	パップの体力（耐久力）を示す。敵の攻撃などでダメージを受けるとしぼんでいき、なくなると女神の御手に戻される（その時のマップからは消えるが、次で復活する）。
スタミナ	走ったり、敵に攻撃すると急激に減る。なくなると休憩状態になり、しばらく行動不可。
ちから	敵への直接の攻撃力。高いほど1度の攻撃で与えるダメージも大きくなる。
回復	パップが休憩している時の、スタミナの回復速度に影響。高いほど速やかに常態復帰。

多彩なお仕事、どう攻める？

このゲームではランダムに提示されるお仕事（27種）を、30日間でいくつ解決できるかが最大目的。内容が多彩だから攻略のしがいがあるぞ。

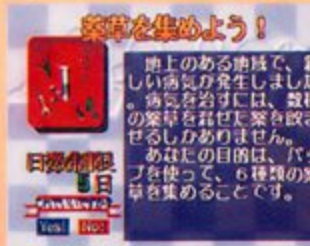
おじゃまキャラ退治系

お仕事の種類の中では最も多いタイプ。基本的に、マップ内の特定の敵（全部の敵じゃない場合もあるのがミソ）を倒せばクリアとなる。パワー系パップが有利。

休憩中のパップは無防備で、攻撃にされても反撃不可。こうなる前に回復アイテムで復活だ。

このタイプのお仕事では、攻撃アイテムを拾うことが重要。時間の節約もできるしね。

特殊アイテム回収系

マップ内に散らばっているアイテムを集めるお仕事もいくつかある。戦闘がないので命の危険はないが、パップをうまく「いどう」で誘導しなければならない。

アイテムが発見しづらい時は、視点変更ボタンではるか上空から見渡すという手もある。

アイテムは近づけば自動的に取ったことになる。「けはい」などの特技があるパップだと楽かも。

その他の特別ルール系

特に分類できない独特なお仕事もけっこうある。他の女神との直接対決や、枯れ木に水を与えて枯死を防ぐものや、野良パップの捕獲など、愉快なものばかり。

他の女神との対決は、とにかく相手側のパップを全滅させれば勝ちとなる。仁義なき闘いよのう……。

中毒者続出!? 久々に熱いアクションパズル登場!!

メーカーから一言

いやー秋だねー。なんか秋ってさー、パズルゲームをやりたい季節だよねー(こじつけ)。パズルでもさー、あんまり頭を使わずに、短時間で遊べるのが一番Better! おっ、この「ズープ」ってまさにそんなゲームじゃん。よかよか。(営業2課 ヤマギ)

●メディアクエスト●11月発売予定●4,800円●PUZ(シューティングパズル)●全年齢推奨●1人プレイのみ

初心者歓迎!! テクノに乗せてひたすら消しまくれ!!なのダ

オッス、俺がすけつ。仕事にクラブに忙しい毎日さ。そんな俺が、仕事を放り出してまでハマってしまうゲームが久々に登場したぜ。その名も「ズープ」。コロコロと色が変わる自機を操って、迫り来るブロックをひたすら消していく単調なゲームなんだが、これがアツい。いいから一度プレイしてみ。

楽しみはサウンドにあり

クラフトワークを彷彿とさせるテクノなBGMは、淡々としたゲーム展開にベストマッチ。音量デカ目でイキたいね。

音量調節画面。プロッター・ペーパーを舐めながらプレイすれば、まさにトリップ!

①スコア

見ての通り得点だ。敵ブロックを消すたびに増えていくぞ。敵の消しかたや同時消しの数によってスコアは変動する。目指すは最高レベル、そしてスコアカンスト。血豆ができるまでやり続けるのだ!

②残りノルマ

ここに表示されている数だけブロックを消せば、次のレベル・ステージへとステップ・アップ。ちなみに右下の数字は現在のレベル。目標レベル99、自己の体力と精神力の限界に挑むのだ。

③自機

中央にある、4×4ブロックの色が違うエリアを自由に行き来できる自機。ボタンを押すと発射、敵を消しに行くぞ。まずは自由自在に操れるようになろう。最速で操作するには若干のコツがいるぞ。

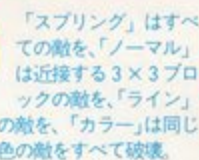
④敵

次々と現れる敵ブロック。レベルに応じて現れる速度や数が増していく。こいつが自機エリアまで来てしまうと、即ゲームオーバーになってしまうのだ。

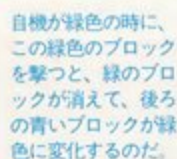
⑤アイテム

ゲームの進行を有利にしてくれるアイテムは全部で4種類。このうち「スプリング」だけは、5個集めないと機能してくれないので注意しておこう。

「スプリング」はすべての敵を、「ノーマル」は近接する3×3ブロックの敵を、「ライン」は直線上の敵を、「カラー」は同じ方向の同色の敵をすべて破壊。

ブロックはこう消すんです

自機と同色のものをショットすれば、その敵は消滅する。ショット後、消したブロックの後ろに色違いのブロックがある場合には、自機はその色に変化。また、自機と違う色のブロックをショットした場合には、そのブロックの色と自機の色が入れ替わる。言葉で説明するとわかりにくいけれど、一度プレイすれば理解できるはず。

習うより慣れろ、ですよ。慣れようとしているうちに、いつのまにかハマっちゃうのが、ズープのいいところなんですけどね。

自機が緑色の時に、この緑色のブロックを撃つと、緑のブロックが消えて、後ろの青いブロックが緑色に変化するのだ。

じゃあ自機はどうなるかというと……青くなるんだね。緑のままがいいなら、もう一度ショットすればいいのだ。簡単!

自機が赤い時に、緑のブロックを打つと……そのブロックは赤く、そして自機は緑になるのだ。他の列のブロックを消したい時使おう。

ならば、自機が青い時に、緑のブロックを撃てば……青が2個並ぶので、高得点のチャンスが一丁上がり! うまく同時消しを狙おう。

ズープA

このように、前のステージの敵がしぶとく居座るのだ。これを逆に利用して、ボーナス得点を狙おう。1列まとめて消せば快感!

レベルアップしてステージが変わっても、前のステージの敵がそのまま残るモード。ということは、1列同色でいっぱいにして、一気に消すと貰えるボーナス(縦方向5000点、横方向10000点)を狙いやすい。ただしその反面、敵が増えすぎてパニックになることも。一発逆転の高得点を狙う場合にはこのモードをオススメするぞ。

ズープB

ステージの色が変わるのに合わせて、画面上の敵が一斉に吹き飛んでどこかに行ってしまうのだ。これならママでも安心して遊べるね。

レベルアップごとに、画面上の敵がすべてクリアされるモード。まとめ消しなどの高得点こそ狙いにくいものの、安定して長い時間プレイできる。精神力の続く限りブロックを消しまくれば、ズープAのハイスコアを軽く凌ぐことも可能だ。ズープAはハイテンションに、ズープBはチルアウト狙いでプレイするのがモアベターだぞ。

Eternal Melody
エターナルメロディ

完成度 100%

メーカーから一言

育成画面あり、スゴロクあり、RPGあり、のてんこ盛りのお気楽極楽ゲームです。ぜひぜひ、9人のまったく個性の違う美少女たちと冒険の旅に出て、ハッピー♥になってくださいさい。ラジオドラマも聴いてね！
（メディアワークス　広報）

●メディアワークス●発売中●5,800円●育成シミュレーション

エタメロはRPG的な要素が入った新しい育成シミュレーション。今回は仲間探しから本編の流れを紹介する！

飛ばされた異世界で魔宝探しの冒険に出発!!

好みの3人を選択

共に冒険に出てくれる仲間を探しに街にきた主人公。ここで幾人もの女の子に出会い、仲間を3人選択することになる。性格や能力がそれぞれ違うので悩むところだが、やはり外見の好みが決め手かな？

すべての女の子に遭ったあと、声をかける女の子の選択画面になる。ここでライバルの2人が登場するか当然仲間にはなってくれない。

ここで選ばなかった少女はライバル2人の仲間として登場する。ダンジョン内では戦うことになるぞ。

弱いところを特訓だ

移動中はステータスを上げることに専念。仲間の状態を細かくチェックしてスケジュールを立てよう。

育成にかけた金額や主人公との相性によってパラメータの増える量が変わる。気分によってはスケジュールを実行しないことも……。

魔宝を手に入れるのは誰だ？

ダンジョン内はスゴロク形式でライバルパーティより先にゴールすれば勝ち。安全な回り道か危険な直進か悩むところ。トラップも数多くある。

リラ：や、やばっ！シャレになんないわ！
（クリティカル！）
（73のダメージを与えた）

戦闘は魔法や剣技で勝負。先に4人が戦闘不能になったパーティが負けだ。戦闘のためにダンジョンへ入る前にHPとMPは回復しておきたい。

自分のことを王女だと名乗っているレミットとその侍女アイリス。主人公の行く先々で邪魔をしてくる。

ライバルの一人、魔族の青年カイル。大魔王復活のため、どんな願いもかなうアイテム「魔宝」を狙う。

トラブルは即解決

街や村では、仲間との友好を深める「おでかけ」、お金を稼ぐ「アルバイト」、メンバーのスタータス異常を回復する「ミーティング」の3つの行動ができる。デートやアルバイトは相手によって行動する場所を変えることも必要。特におでかけはステータスが給料に影響するぞ。

G SOON SOFT

メーカーから一言

麻雀に強くなりたかったら、とにかく打つべし、打つべし!! でもメンバーを揃えるのも大変だし……(常備23人!)。レベルも問題だし……(イカサマ一切ナシ!)。やっぱ面白い人と打ちたいよな(キョーレツです!)というわけで、アナタに最適麻雀ゲームです。

●光栄●発売中(10月4日発売)●6,800円●TAB(麻雀ゲーム)
●全年齢推奨●1人プレイのみ

2つのモードで獲得賞金トップを狙え!!

本格的な四人打ちが楽しめる麻雀大会II Special。今回は2つのモードをより詳しく紹介。ゲームの最初の目標は、10,000Gの賞金を稼ぐこと。ライバル達の動向に注意を払い、対戦相手に必要以上に稼がれないようにしよう。プレイヤーか、他のキャラクターが10,000Gを達成した時点で、賞金獲得上位者4人による最強対戦が行われる。この対戦で優勝するとゲームクリアだが、ゲームはさらに続く。最強対戦で3回優勝すると、新たな強豪雀士が出現するぞ。

大会モードは決勝進出が目標!!

高額な賞金目当てに、大会出場するのが、目標金額達成の早道。しかし上位入賞しなければ、逆にライバル達に出し抜かれてしまうので注意。勝利したら必ずセーブしておこう。2位以内をキープすれば決勝進出だ。

決勝進出は振り込みに注意すれば、比較的簡単に進める。

強引なヘラクレスの和がりで、ラスを引いてしまった。残念。

勝馬投票で2度おいしい

優勝者と準優勝者の枠番号を予想して、所持金を賭けることもできる。自分から流せ。

目指せ賞金10,000G

賞金獲得状況は、麻雀センターに行けば確認できる。優勝か準優勝を続ければ、10,000G達成は夢ではないので頑張ろう。

雀荘モードは目的別にプレイ!!

7つの雀荘はそれぞれ特色があって楽しいけれど、目標金額を早期達成するためには、『富士見荘』『萩』『ロイヤル』3つの雀荘がお薦め。

ここで所持金の多いライバルを狙い打ちしたり、細かく稼いでからレートの高い雀荘に挑戦したりしながら、所持金を増やしていこう。表情豊かなポリゴン雀士も合わせて紹介。

キャラの選択も重要!!

自分と相性のいいキャラを選ぼう。同じ相手ばかりカモって破産させると、登場しなくなるので注意。

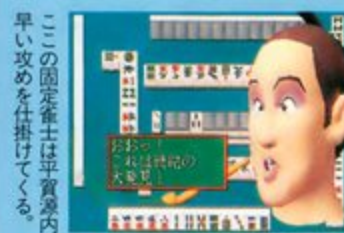
早和がりが命"富士見荘"

1局ごとに清算を行うので、どんな役でも早和がりすればトップになれる。字牌または、タンヤオ狙いでサクサク稼ごう。

オススメプレイ

→江戸時代にタイムトリップ

ここの固定雀士は平賀源内。早い攻めを仕掛けてくる。

坂本竜馬。役にこだわらない雀風。カモの一人。

江戸時代の有名人たちと卓を囲もう。源内、竜馬と、新鮮組の沖田総司がお薦めだ。

振り込み厳禁"萩"

フリー雀荘で増えてきた、東場だけの一風戦での対戦。ここでの固定雀士は松尾芭蕉。ちょっとしたミスが命取りになるので注意。

オススメプレイ

→歴史上の英傑とプレイ

太閤立志伝の秀吉は、守りが弱い。先制リーチで攻撃。

三國志の関羽は、ツメの甘さが目立つ。楽な相手かも。

秀吉、関羽と選んだら、ランペルールのナポレオンを選ぼう。豪快な打ち筋をかわせ。

天国か地獄か"ロイヤル"

レートは他の雀荘の2倍。勝てればいいが、負ければ大金をむしりとられるので、最初は避けた方が無難。所持金に余裕があれば。

オススメプレイ

→夢見る主人公達とプレイ

シンドバッドは、強気に攻めると勝負をおりてしまう。

シンデレラは高目を狙うので、テンパイに注意しよう。

シンドバッド、シンデレラを選んだら、赤ずきんを選ぼう。この3人なら勝てるかも。

本格4人打ち 芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン

テレビと同じ出演者が繰り広げる
究極の麻雀勝負！　もちろんあのルールも！

完成度 100％

メーカーから一言

ゲームの一要素には「やりたくてもできないことの疑似体験」というのがあります。空を飛んだり、世界一の格闘家になったりと同じように、このメンバーと麻雀卓を囲むというのも、かなり「ゲーム的」だと私は思うんですが、どうでしょう？

●ビデオシステム●発売中●7,800円●麻雀●全年齢推奨

有名芸能人と麻雀で勝負！

関東ローカルながら金曜の深夜にフジテレビで放映されるや、爆発的な人気を得ている麻雀番組「THEわれめDEポン」が、サターンのソフトとなって登場するぞ。このゲーム最大の特徴は、なんといっても、テレビそのままの出演者やルールで麻雀ができるところにある。対局できる10人の有名芸能人は、業界では麻雀通として腕をふるっている人が勢ぞろい。どの打ち手も一筋縄ではいかない曲者ばかりで、そう簡単には勝たせてくれないぞ。さらに対局中には、芸能人ならではの、愉快なリアクションやセリフが聞けたりして、まるで実際に本人達と直接打っているような気分になれちゃうのだ。

対局の進み具合によって、さまざまなリアクションを取る。

ドラ枚数や持ち点設定などの細かなルール設定も可能だ。

最強位決定戦を制覇せよ！

テレビそのままのルールでトーナメントを戦っていくのが「最強位決定戦」モード。東風戦、ワレメ、ぶっとび、ドラ2枚めくり、裏ドラ、カンドラのアリアリという、超過激なルールで半荘2回を対局する。トータルで2位以上なら、次の対局に進出できるぞ。

非常に高得点の出やすい「業界ルール」を採用。過激にオープンリーチなんてのも有効だ。

トータル点数の上位2名が次のトーナメントへと駒を進める。3回勝ち抜けば優勝だ。

テレビそのままの対局風景も！

芸能人同士の対局を観戦できるモードも用意されているぞ。テレビ放映をとことん再現した進行のしかたなどの凝った演出が見所だ。

タイトルの出方もテレビとおんなじ。凝ってる〜!!

司会進行の森脇健児さんも登場する。もちろんあの名セリフも。

10人の強者雀士たち

秋元康
浅田美代子
蛭子能収
風間杜夫
坂上忍
清水アキラ
土橋正幸
にしきのあきら
原田大二郎
室井滋

西暦1999 ファラオの復活

ピラミッドの謎を解き エイリアンに立ち向かう

完成度 85%

メーカーから一言

ステージ上にはさまざまな隠しアイテムがあり、それが秘密のエクストラ・ステージへのポイントになっています。ところで、どうでもいいことなんですけど、1999年までって、あと3年もないんですね。

（BMGビクター開発・和泉）

●BMGビクター／ロボトミーソフトウェアINC●11月29日発売
●5,800円●アクション●1人プレイのみ●18歳以上推奨

ひと昔前に一大センセーションを巻き起こした「ノストラダムスの大予言」ではないが、今、世はまさに世紀末ブーム。映画「12モンキーズ」や「インディペンデンス・デイ」などが大ヒットし、大衆の意識に終末思想が浸透していることを証明している。もちろんそういった風潮は、TVゲームの世界とて無縁ではない。その先鞭となるのが、この「西暦1999」である。

古代のエジプトに高度な文明を築き、ある日突然消滅したエイリアン達の祖先が、西暦1999年に再び姿を現し、またたくまに地球を侵略。人類を恐怖のどん底に陥れる。プレイヤーは、エイリアンの本拠地エジプトに送り込まれたコマンダー部隊の唯一の生き残りとして、エイリアンの帝国内を探索、調査することに。ゲームシステムはリアルタイム3Dアクションの名作「DOOM」の発展型で、スピーディーかつスリリングなプレイを楽しめる。

圧倒的な存在感を持つ異形のものが冒険者に次々と襲いかかる。

正面の敵に対して効果的な武器を瞬時に選択することが体力温存につながる。

暗い通路の先から光球を発射する敵の臨場感。光源処理もバッチリだ。

恐怖

次の曲がり角で敵の大群が待ちかまえているかもしれない……という不安を常に抱えつつ、狭い通路を進む緊張感。極めて現実に近い時間感覚で動いているこの仮想世界はのめり込むほどにヤバくなる。

立体構造のマップを駆け抜けろ

現存するエジプトのピラミッドに象徴されるように、このゲームに登場する数々の遺跡・地形の構造は複雑きわまりない。地図上の平面的なつながりだけでなく、階層や高低差の相互関係を把握しなければ、探索を進めることは不可能である。さいわい、調査済み範囲のマップを画面上に常時表示する機能（マップ自体の拡大・縮小は可）は搭載されているので、現在位置を確認しつつ、上下方向の視点変更をフルに活用してプレイすれば、進むべき道を見失うことはないだろう。ただし、発見したからといって、即その場所にたどり着けるという保証はない。認知と行動は別次元の問題であることをお忘れなく。

一見行き止まりだけど、マップ上では……。

地形を視覚的、空間的に"認知"しておくことが重要。全体像の把握につながる。

2層、3層は当たり前。記憶力をフル回転させよ。

推理

遺跡に秘められた"謎"を解かなければ道は開けない。アイテムと地形物の相関関係を推理せよ。

ラムセス王の"遺言"は、冒険者の良きアドバイザー。6つの秘宝を探し出すことが当面の目的になる。

若旦那とゆかいな仲間たち

Readers' STATION Vol.12

昨日は運動会

= Rs' DIARY =

—毎度のことながら殺人的なスケジュールで大変ねえ、編集部のスタッフのみなさんは。
—突然なにかと思えば。そういうふみちゃんは、仕事はどうなの？
—ぼちぼちってところね。さすがに呉服問屋の営業は疲れるけど。だって、取引先がみんな頑固な人ばっかりなんだもの。
—えっ、そうだったの？
—あら、知らなかったの？　市役所の「ひしょ」さんも得意先よ。
—彼はいつもふんどし一丁では？
—立派な和装よっ(？)。

R'sって、いつから「イラスト採用者だけにご希望のソフトあげる」ってことになったんでしょう。私、そのことに気がつかないで、ずっと希望ソフトをハガキに書き続けていました。昔、ゆみみmixもらったことがあったのに。私が、ただ図々しいだけだったのかな……。

（茨城県・騰水・18歳）

愛知県・東海ドリル

—こんな感じなんですか？
—目の前にいるじゃないっ！

—はい、すいません。平とじを機に、再び文章ネタにもソフトプレゼントのチャンスができましたので、今度からまた希望ソフトを明記するようにお願いします。

旦那はどこに行ったんですか？　最近見ませんけど……。

（東京都・大山枡角・22歳）

—アラスカって言ってたわよ。
—えっ!?　聞いてないよ!?

東京ゲームショウに行って、ソフトバンクブースに寄ってアンケートに答えたらアメをくれました。喉がかわいていたのにドリンク売り場が混んでいたので助かりました。次の日も行ってサタマガを買ったら、「ヒヤロン」をくれました。会場が鬼のように暑かったのでとても気持ちよかった。こういう細部の心配りが嬉しいですね。

（東京都・あづまの甲斐次）

—いやー、そう言っていただけると、こちらも頑張った甲斐ってもんがありますな。
—若旦那は何もしてないでしょ。

先日ゲーセンに行ったら、真っ昼間だというのに社会人っぽい人がけっこういた。ラストブロンクスをクリアする人、脱衣麻雀で対戦するOL風の人とおじさん。もしかして社会人ってけっこう楽？　ちなみに対戦麻雀はOLが勝った模様。

（神奈川県・ラッタッタ・17歳）

—ゲーセンにはサラリーマン型生物がよくいるけど、あれは全部宇宙人だから、社会人になったとき真似しちゃダメだよ。

スクープ！

今日の画面写真公開

島根県・KIN・21歳

—ワープのリアルサウンドの画面だそーです。
—ちなみに、画面は開発中のものだそーです。

—火星人の地球堕落作戦の一環なのよね。ってそんなワケあるかい。

ファイティングバイパーズが発売されるとゆーので、ちょっとゲーセンで遊んでみよーかと思い、サイフにぎりしめておでかけ。……が、「バイパーズがなァーい！」近くのゲーセンをハシゴしましたが、すべて×。目をうるませながらひょいと行ったとあるデパート。絶対ないと思っていたら……あった！　でもメガロ50。あーん、ハズかしくてできなかったよーんつつ。

（栃木県・木星人）

—やや、火星人の次は木星人が！　宇宙人のくせにメガロ50ごときでひるむとは、木星人、意外と肝っ玉が小さいと見た。
—いや、だからね……。

クラブに行って踊りたいんですが、あまりカッコイイ服とか持ってないし、似た趣味の友人も少ないので行く勇気がありません。だからサタマガで、ポリゴンジャンキーみたいなイベントをやってくれたらなーと思います。赤信号、みんなで渡れば怖くない！　集まる人がみんなゲーム好きなら、気軽に楽しめると思うんですけど……。

（東京都・ランダマイズ・21歳）

—いいねえ。賛成ハガキが1000枚くらい来たら考えてもいいかな。
—なんて適当なこと言ってると、あとで絶対泣きを見るわよ。
—あっはっは。でも1000人も来るんなら、個人で企画してもいいよ。

最近生活のリズムが狂ってます。真夜中に寝て昼起きる。目覚しがわりに「笑っていいとも」。　（宮城県・KAZ丸）

—いやあ、健康的な生活をしているなあ。はっはっは。
—若旦那やサタマガスタッフは寝る時間がいつも不定だものね。
—昼寝て夜起きたりね。
—朝寝て朝起きたりね……。
—外がうす暗いけど、夜明け？　それとも夕方？　みたいな。

今月のズルいってゆーか。

宮城県・KAZ丸

—目のつけどころがねー、ズルいよね(笑)。
—思わず載せちゃうけど、ズルいよね(笑)。

文章ネタのソフトプレゼント対象者決定会議が難航中!?

[セガユーザーに一言]

★私、メガドラユーザーでもあったのですが、古株ユーザーさんたちは、一連のハードは持ってないのでしょうか。ハードがあれば各ハード対応のソフトはプレイできるはず。それなのに、いつまでも「拡張スロットにソフトは挿せないの？」とか、いいかげんやめにしましょうよ。私はあえて、新しいハードなら古いソフトは捨ててもいいと断言します。古いソフトで遊びたいのなら、古いハードを持ってくればいいわけですから。愛着はわかりますが、どうしても未練がましさを感じてしまいます。こういう意識がハードを潰してしまうのです。マニアだからこそ持っているんでしょ、ハードを。じゃあ、それを使って昔のソフトをプレイしてください。私もあーだこーだ言ってますが、サターンの未来に期待してます。もうセガのハードを潰さないでください。お願いします。もちろん「アレスタ」のように良い機種だと良いソフトになりうるのなら移植も考えて欲しいですけど、良いハードじゃなくてもいいソフトならぜひ、メガドラかMkⅢで。第一、ソフト持ってるならハード持ってないわけないでしょうし。

（鳥取県・岩田哲一・26歳）

[思い出とともに……]

★ついにメガドライブをしまった。理由はサターンで「LUNAR 2」が出るからだ。メガドライブが発売され、間もなく購入してから、今年で8年になろうとしている。思えば僕の青春はこいつとともにあったようなものだ。一般的ではないけれど、味のあるゲームが多かったし、隠れた名作も多かった。それに、あの頃はメーカーとユーザーの距離が近かったような気がする。作り手がユーザーの求めているものをわかっていたからかもしれない。ところで今のサターンユーザーはどうなんだろう？　セガが好き？　バーチャが好き？　おそらく後者のほうが圧倒的に多いだろうと思う。メジャー化すると何かが失われる。でも「E0」の前人気が高いのは、コアユーザーが作り手とのキャッチボールを求めているからだと思う。まだ「メガドライバー」の志は死んでいないんだなあ、と、少し嬉しい。マシンが変わっても「志」だけは失いたくないですよね。最後に、8年間ありがとう、我が友メガドライブ！　（宮城県・永沼洋・20歳）

[もといろんな企画を！]

★サタマガで、インタビュー以外の企画ものをもっとやってほしい。たとえばワープの飯野さんはサッカーゲームが好きらしいので、サターンで出たサッカーゲームの批評をしてもらうとか、セガの「キング・オブ・広報」のタイトルをかけて、竹ちゃんと南雲さんとで、自社ゲーム三番勝負をやってもらうとか。とにかく、こういったヘンな企画ものを、もっとやって欲しいです。

（千葉県・鈴木軍師・20歳）

—うんうん。副編ジョージのゲームライター養成講座とかね。めちゃめちゃスパルタ教育っぽいけど。
—こんなハガキも来てるわよ。

[がすけつさーん！]

★こんにちは。Vol. 15のP218、サターンボンバーマン10人対戦の記事に載ってるライターのがすけつさん。超美形やんけー!!　これで彼女募集中だなんて、信じられないっ。深沢ハニーに続くコスプレ第2弾として、ぜひともTOKIOのコスプレプリーズ（ウメさんには悪いが……）！　これ他の女性読者も大賛成のハズなので、ぜひ女性読者サービスとしてやってください！　（長崎県・NeCo）

—どーすか、Rsのモノクロページでアレだけど、コスプレ写真。
—ははは。深沢さんはFAX100通だったから、僕もハガキ100通来たらやりましょう。マジでマジで。

サタマガギャラリー　今日のGDNET

一席

神奈川県・如月龍牙

—というわけで今回の一席は如月龍牙さん。ソフトプレゼント！
—GDNET系キャラ全員集合ね。

▼埼玉県・茅たくみ

—うあああ、怖い……。
—そう!?　いい雰囲気じゃない（？）。

▲青森県・水輝　立

—あっ、水輝さんだ。ちゃんと一発目のハガキで名前は覚えたよ～（笑）。

▼愛知県・浅魔　悠

—スレイヤーズからバロックに戻る、と。GDNETへの期待はホント高いね～。

Rs' 井戸端会議

テーマ投稿

X指定廃止について

★X指定の廃止についてのセガの説明は大変もっともだと思う。拍手を送りたいくらいだ。しかーし、それならなぜ、こうなることは明らかだったのにX指定というレイティングを作ったのか、それをセガに聞きたい。しかも何の流通改善の努力もせずに狙いすましたような突然の廃止では、当初から予定されていた確信犯的な販売戦略だと思われても仕方がないだろう。このほかにもセガは本体が売れればそれでよいという、ユーザー無視のやり方が多いと思う。今のようなやり方を続ければ、きっとユーザーは離れていってしまうでしょう。（福岡県・立花　修）

★規制問題に対して最近私が危惧しているのは、高圧的に自己の意見を押し通そうとする人たちが増えていることです。サタマガではこういったことも少ないのですが、他誌ではこの問題について、ずいぶんと感情に走った意見が横行しています。そこには自己の考えに反する説に対して、論理をもって説得しようという意思は微塵もありません。ただ「ふざけるな」、「うるせえ」などの乱暴な言葉を使って相手を押さえつけようとするばかりです。私はゲーム雑誌でこのような言葉を目にすると、不快な気持ちにさせられます。憤る気持ちはわかります、しかし、それをストレートに表現していては、決して問題の根本的な解決には結びつかないでしょう。規制問題がセガサターンにとって大切な問題であるからこそ、相手の考えを理解し、尊重したうえで相手を納得させるような説明を心がけるべきではありませんか？

（千葉県・フォイエルガイスト）

★僕はX指定枠の廃止について特に異論はありません。実写、アニメ絵を問わず、ただ単に女の子を裸にすることのみを目的としたゲームではすぐに飽きてしまいますし、既存のパソコンゲームからの移植にしてもコンシューマ機であるサターンの厳しい規制のもとでは、かえって中途半端な形に仕上がってしまうケースも考えられるため、ソフトのよりいっそうの充実という観点で考えれば、長い目で見て、きっとプラスになると思っています。ただ、ひとつ残念に思えたのは、ユーザーを大切にしているセガさんだからこそ「X指定枠の廃止」決定後、賛否両論沸き起こる前に雑誌広告や記事など、何らかの形で廃止の旨を明確に説明して欲しかったと思っています。

（石川県・9月のさくら・23歳）

★私は賛成です。今回の規制は、将来本当に楽しいゲームを作るための、セガの意欲がうかがえます。倫理的な判断というのが理由だそうですが、いいソフトが、作れる←→売れるというようなポジティヴ・スパイラルを作るためにも、必要な判断だったと思います。なんの制限もなければ、警察当局や政府・自治体からの圧力がかかるなどの問題が起きるかもしれません。これはサターンだけではなく、ゲーム業界全体の問題なので、まずセガが先陣を切ったことは素晴らしい判断だったと思います。とにかく何かを禁止にすると、すぐ文句をつけたがる輩が多くて困りますが、セガは、将来的に、楽しさを追求するための土台を用意してくれていることを理解してあげてください。

（岐阜県・前田裕一・19歳）

★本格派を好む僕は、1年ほど前までパソコンゲームしかやらなかった。しかし、周知のとおり、パソゲー業界にはアダルトゲームの嵐が吹き荒れ、良質な一般ゲームが駆逐されてしまった。僕はそれに嫌気がさして、信頼できるセガのサターンへ移ってきたのだ。なのに、ここでも18禁の問題が提起されている。情けない。いい加減、目を覚まさねばならないのはユーザーの方だ。昔から、アダルトもの（裸や性描写）が大手を振って歩けた業界はことごとく短命であったことぐらい誰でも知っているはずだ。せっかく確立したゲームという世界を、僕らは自分たちの手で汚そうとしてはいないだろうか？　裸を出さねば表現できないなんて、馬鹿げたセンスだと思わないか？　僕は、みんなが自由を求めすぎて、自制を忘れてしまっているような気がする。

（千葉県・よしだ流氷）

次のテーマは……

GDNETに声援を送ろう！

―GDNET発足のニュースを聞いて、期待を高めているユーザーも多いと思う。ここで、GDNETに向けて、意見や要望、出して欲しいゲームや応援の声などを大募集。

今日の格闘ゲーム

▲神奈川県・ひうらかつき

―やーん、サスカッチがかわいい〜。―いつも怖いふみちゃんが……（ばき）。

▼北海道・七海慎吾

―なこるーにりむるー。ふふふ……。―今度は若旦那がブレイク(笑)ね。

▶兵庫県・とらまる

―ファイヤーパターンのバトルジャケットを着た3のジャッキー、いかすぅ。

◀埼玉県・Ho-Posi

―うは一、鬼面の黒澤！　本格的な怖さがありますな。次回作にも期待。

こだわりのイッピン★

★なんといっても「クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険～」です。去年の1月、サターンを買い、まだソフトがひとケタしかなかったころ、このソフトを買いました。このソフトは僕にゲームの楽しさを教えてくれました。セーブができない、ステージが長いなどの短所もありますが、そこがいいんです。ひと月かけてやっとイージーレベルをクリア、ふた月目にハイレベルクリア、そしてチェルシーの目がさめないまま下巻へ……。「ナイツ」や「VF」と比べても、このソフトが好きです。続編はもう出ないのでしょうか？

（埼玉県・古市憲寿・11歳）

★こだわりのイッピンというより、もどかしいイッピン、「F1 Live Information」。車ゲーム（あえてレースゲームとは書かない）は、サターンにとって鬼門！　という時期に、あえて発売されたこのゲーム、今のサターンならもっと良いデキで出せるのでは？　あまりにも惜しいデキなので続編希望！

（福島県・南斗ボム・20歳）

コレ移植だっ！

大阪府・松吉茶和・19歳

★ああ、もう一度あの声を聞きたい……。「さーあ、寄ってらっしゃい見てらっしゃい、タイムアタック……」私はアーケードの名作シューティング「ゲーム天国」に惚れてしまったのだ。しかし、すでに家の近くにはなく、電車で4駅ほど行かなければならない。それでも週1で通っていたが、いい加減忙しくなってきて行けなくなりかなり経つ。「ゲーム天国」はいろいろな面で斬新なアイデアがいっぱいだった。5人の個性豊かなキャラクター、見ているだけで楽しい背景と的、3Dっぽい画面、素晴らしい声優陣、そして何といってもタイムアターック！　とてもとても熱かった。一日に千円つぎ込むなんて一体何回やったことか。私の好きな三大ゲームのひとつです。みんなで移植希望運動を起こしましょう！

（神奈川県・ロケットファイア）

バーチャだよ!! 全員集合

★バーチャンプルー

●沖縄の名物料理、にがうりの炒め物「ゴーヤチャンプルー」を楽しむゲーム。プレイヤーはポリゴン沖縄に住むポリゴンウチナンチュー（沖縄県民）となり、ポリゴン庭のポリゴン畑にてゴーヤ（にがうり）を栽培するところからスタート。ゲームはすべてリアルタイムで進行するので、1日に1度は立ち上げないと大変なことに。最終的に家族においしいゴーヤチャンプルーを食べさせればゲームクリアとなる。家族全員が喜べば、ポリゴンTHE BOOMの「島歌（ウチナーグチmix)」(懐かしい……）が聞ける。（沖縄県・ガッパイ）

★バーチャラス

●最上級の大麻「チャラス」を栽培するゲーム。蛍光燈付きポリゴン栽培室に苗を植えて育てる。できたマリファナを吸うと、画面が七色に光り輝く「幻覚モード」搭載(ショートリプレイあり)。BGMはボブ・マーリィのレゲエ。当局のお墨付きで発売中止。

（東京都・まがれ・22歳）

―今月は栽培モノが2本。しかし麻薬はいかんよ、麻薬は。

今日のメカ系ゲーム

千葉県・凍土れん

―エインシャントのモーターバトルゲーム、バトルバのイラストが早くも届いたのだ。

東京都・つよいロボ

―うっほー！ メカ！ がんぐりぐりー。―相変わらず機械モノに弱いわね、若旦那。

ムダゲーばんざい！

タイトルは「料理の達人」。プレイヤーは、審査員となり達人と挑戦者の戦いに判定を下さなければならない。料理は最高級で、それこそ涎が出るほどうまそう。プレイヤーが点をつけるまでは同点の状態で、緊迫した空気の中で判定を下さなければならない。鳴り響く銅鑼、交錯するスポットライト、全員の視線は君のもとに集まる！そこでいざ、試食！となるわけだがどっこい、テレビ画面の向こうの料理の味がわかるわけもない。無念。（埼玉県・まもぴー）

GALs' ふりー区

★サクラ大戦は恋愛メインですか……。サターンユーザーってそんなに男性多いの？「同級生if」といい、「ときメモ」といいずるい!!「アンジエ」はキャラがいや～んだし……(笑)。とりあえず、サクラ大戦はマリア落とすか。ときメモの影響か、恋愛SLGがザクザク出てきてますが、女性ユーザー無視してるみたいで腹立つ!!（京都府・Cuvie）

―アンチときメモ派の若旦那は？

―サクラ大戦は好き。展開が色々あって楽しいもん。

★私の弟（以前、私のことをラウ呼ばわりした失敬な奴）の子どもは、今年3歳の女の子で、名前は「ゆき」。ある日私がサターンでバーチャ2をガチャガチャやっているとき、突然彼女の乱入。彼女のお気に入りはアキラとパイ。特にアキラの勝ちゼリフは彼女の小さなハートを釘付けにしたらしく、会う人会う人に「オラオラオラーっ」「10年早いんだよっ」のセリフを披露。なんてカワイイ奴なんだと思っていた今日このごろ、突然そのセリフを言わなくなっていることに気づいた。どうやら彼女の母親は、自分の娘がとんでもなくきたない言葉を叫んでいることに対して良く思ってないらしく、「言っちゃダメ」とクギをさしたらしい。ちょっぴりさみしい。しかし、ゆきのバーチャ好きは収まらず、今度は「パンチパンチパンチキックーっ」と体で表現。やっぱりカワイイ奴なのだ。これからもいろいろ教えてやろうと思っている。ゆきの母親と私のバトルが今はじまった……。

（静岡県・真夜中リオン）

娘を間違った方向に育てる鬼小姑!?
ワイドショーか!?
みのさーん、夫の姉が私の娘を……。

サタマガ 公開質問状

★XBAND通信対戦で麻雀ゲームは出ないんですか？
（神奈川県・水口彰太・13歳）
―点数計算ができるようになったら、もう一度お手紙を下さい。
―若旦那、それは失礼よ。
★panaさんは今ごろどうしていますか？（東京都・誉久美・17歳）
―子育てに励んでいると思います。ここはひとつ、GALSふり〜区に投稿していただきましょうか。
★私は現在、香川を拠点とした大規模書店に勤務していますが、ソフトバンクの出版部門にはどうやったら入ることができますか。中途採用の実績はあるほうですか。
（愛媛県・高橋　立・23歳）
―ここでは回答できかねるので、人事部に直接お問い合わせ下さい。
★どうしてもだめですか？　あと2時間！　（東京都・森アキラ）
―どうしてもだめです。
―何がよ。
★サタマガスタッフにファンレターを送りたいのですが……。
（愛媛県・五右衛門子・17歳）
―ぜってー、こねーな。
―あたしにも送ってね。

今日のクォータービュー

秋田県・ONG初美

―ダークセイバー、トロッコのシーンで目が回ってしょうがないんですけど……助けて！

王様の耳

★バーチャロン専用「ツインスティック」対応ソフト第2弾は「鉄人28号」らしい。（東京都・クレイジーじじい）★サターン版セーラームーンのタイトルは「セーラームーンSSSS」との噂。（愛知県・山田覚）●池サラ氏脱サラ！（埼玉県・永沼純也）

コマまんが サタマガくん

岡山県・ちくわ

宮城県・KAZ丸

埼玉県・永沼純也

山梨県・小林寛示

飯塚市・人生三行半

富山県・上本ヲメツ

INFORMATION

―はい、今回もお疲れ様でした。
―若旦那もね。
―それでさ、ふみちゃん……。
―トキオのコスプレがしたいの？
―何が言いたいのかな？「見たい」ってハガキが100枚くれば見せちゃうよーん。
―あっそ（笑）。で、なに？
―いや、ギャラリーの一席は決まったけど、残りの2人がまだ。
―あ、今回からソフトプレゼントは文章・イラスト問わず3人になったんだったよね。
―そうそう。だから、ネタの種類にかかわらず、ハガキに必ず希望ソフト名を明記してね。
―さて、誰にしようかなー。
―今回は、ズルかったけど（笑）着眼点の良さでKAZ丸クンにまず1本プレゼントしたいな。
―私は、フリートークで採用した千葉県の鈴木軍師クン。具体的な企画もどんどん送ってね！
―KAZ丸クンと鈴木軍師クンは希望ソフトを書いて送ってね。
―惜しくも漏れた採用者の皆さんには500円分の図書券をプレゼント。ちょっと時間がかかるけど、楽しみに待っててね！
―じゃ、また再来週！

ハガキのあて先は

500円分の図書券プレゼントに加えて、ネタの種類を問わず3名にソフトをプレゼントしているRs。君の投稿を待っているぞ！

〒103 東京都中央区日本橋
箱崎町24-1
ソフトバンク㈱
セガサターンマガジンRS係まで

10月11日号のお詫びと訂正

P.98で「9/13号に掲載されていたストZERO2のドラマティックバトル」とありましたが、ストZEROの間違いです。ストZERO2にドラマティックバトルはありません。P.58の右下の写真が逆版になっていました。それぞれ関係者の皆様ならびに読者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

今回ソフトをGetしたのは如月龍牙さん、KAZ丸クン、鈴木軍師クン。次は君の番かも!?

セガプレス IN セガサターンマガジン

SEGA PRESS

PRESENTED BY SEGA

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

Vol.10

セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。今回はセガエイジスの今後の展開についてだ！

次のセガエイジス作品を竹ちゃんと占っちゃうぞ！

今回のために「アウトラン」の移植を担当した「るつぼチーム」と会ってきた竹崎氏が登場！

みんなの意見で決まるタイトル

本誌■まずはセガエイジスの近況など。

竹崎■このあいだ「アウトラン」と「アフターバーナーⅡ」が出ましたよね。年内はあと「廊下にイチダントア～ル」だけとなってしまったので、春に向けて「ファンタジーゾーン」や「ヘッドオン」を始めとした4本セットを発表しつつ、来期以降はどういうタイトルをセガエイジスでやろうかと、各方面と検討中です。

本誌■売れ行きのほうはどうです？

竹崎■元々大ヒットを狙っているシリーズではないのですが、「タントア～ル」なども意外とリピートが続いてまして、狙い以上の売れ行きはいってますね。

本誌■ソフトの値段も安いんですよね。

竹崎■それに関しては、正直いろんな意見がありますね。確かにこの内容でこの値段なら安いと言ってくださる方もいますし、某対抗機種の同様のシリーズの5本入りセットと比べて、高いという方もいます。でも、今回のセガの体感シリーズの移植は、"るつぼ"というチームが担当しているんですが、彼らの言葉を借りれば、今でも色あせない本当の意味での名作を"完璧な"形で安く提供し、永久保存にふさわしいものをシリーズ化していくというのが、セガエイジスの基本だという意気込みで移植をしているわけですよ。ですから、1作1作に対する追求度合いは、他と比べても全然レベルが違うと思いますね。単に外見だけ似てて、中身がまるで違うというのではなく、1枚のCDに基板と同じかそれ以上の渾身の内容を盛り込んでいる。そういう点では、多くの方は安いと感じていただけるかと。

本誌■元は取れてるんでしょうか？

竹崎■取れますよ（笑）。こういった企画はカートリッジのロム形態だったら、絶対成り立たないビジネスだと思いますね。そのへんはCD-ROMの利点が最大限に生かされていると言えるでしょうね。

本誌■こういう移植はどのようにしてやっているのか知りたいんですが？

竹崎■こういう昔のゲームって、例えばハードディスクで残されていたりすることはまずないので、とにかく基板があるということが条件ですね。だから、移植が実現するには、その基板のあるなしも大きな要因になります。

本誌■では今後のセガエイシスの展望を。

竹崎■サターンはほとんど2Dのゲームを完璧に移植できますから、この手の移植がされるには一番最適な時期だと思うんですよ。セガエイジスはセガファンへの感謝のしるしでもあるし永久保存できるメモリアルとして残していきたいですね。

セガエイジス化希望タイトルベスト10

	タイトル	オリジナル版
1	パワードリフト	アーケード
2	アウトランナーズ	アーケード
3	ギャラクシーフォース	アーケード
4	ソニックシリーズ	メガドライブ
5	ファンタシースターシリーズ	メガドラ他
6	ゴールデンアックスシリーズ	アーケード他
7	ダークエッジ	アーケード
8	ターボアウトラン	アーケード
9	スーパーハングオン	アーケード
10	SDI	アーケード

セガエイジス開始以来、募集を続けてきたリクエストもたくさん集まってきているが、9月17日現在のベスト10は左の表の通り。「ファンタジーゾーン」が決定した中、現在の最有力候補は「パワードリフト」だが、移植のカギはRAMの容量の問題とか。「ソニック」「PS」などのメガドラものの移植は、賛否両論があるため、実現度合いはやや落ちるかな？　みんなも応募を！

セガエイジス応募先　みんなもセガエイジスへの要望や感想などを書いて、セガに送ろう！　宛先は、〒144 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス サターン事業部ソフト推進部「セガエイジスリクエスト」係まで。待ってるよ!!

フカザワ提供情報コーナー

最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見れないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の2つがあるぞ。

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分（約3分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。10月第2週は、「リグロードサーガ2」開発者登場。第3週はセガフリークスとDIG10情報。今回も最新情報も満載だから、これはどちらも聴き逃せないね！

●毎週金曜日内容更新
●収録時間3分間

札　幌	011-842-8181
仙　台	022-285-8181
東　京	03-3743-8181
名古屋	052-704-8181
大　阪	06-333-8181
広　島	082-292-8181
博　多	092-521-8181

お楽しみダイヤル
03-5380-8600（東京のみ）

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他で見れない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

●毎月8日内容更新
●最大30ボックス用意

FAX番号
東京　03-5950-7790
大阪　06-948-0606

10月8日からは「サクラ大戦」開発者ワンポイントアドバイスをはじめ、AM2研最新情報の発表や楽しい情報満載だぞ

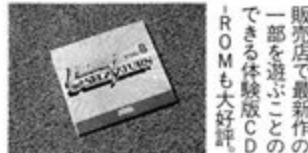
近くのお店でチェックしよう！

セガビデオマガジン

「電脳戦機バーチャロン」「バーチャコップ2」「リグロードサーガ2」「ワールドシリーズベースボールⅡ」11月作品を紹介

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

フラッシュセガサターン

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。

●Vol.10収録タイトル（10月～）
- ●リグロード サーガ2（デモ）
- ●ワールドシリーズベースボールⅡ（デモ）
- ●TRYRUSH DEPPY
- ●FIST
- ●マスター・オブ・モンスターズ ～ネオ・ジェネレーションズ～
- ●LuLu

SEGA パソコンネットも好評

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが右の5局（動画などもある）。他ではインターネットのホームページで最新情報が。

●毎月8日更新

現在5ネットで展開中
- ●「NIFTY」メンバーサービス部　03-5471-5806（平日9:00～19:00　土9:00～17:00／日・祝・祭日を除く）
- ●「PC-VAN」事務局03-3454-6909（平日9:00～17:00／祝・祭日を除く）
- ●「PEOPLE」事務局　0120-860-864（9:00～18:00）
- ●「COPERNICUS」事務局　045-662-2470（9:00～17:00／土・日・祝・祭日を除く）
- ●「ASCII NET」03-5352-1605（9:30～17:30）

※上の5局の詳しいサービス内容や入会方法などについては、上記の電話番号までお問い合わせ下さい。なお、お問い合わせは、上記営業時間中にくれぐれも番号の間違いのないようお願いします。

セガインターネットホームページ　http://www.sega.co.jp
ゲームバスターズ　http://www.busters.or.jp/

なんでも聞いてね!

SEGA PRESS Q&A（仮称）ソニックスタジアム

セガCSプロモーション部が送るオフィシャルコーナーだから、セガに関するみんなの質問も、セガのスタッフが直接バッチリしっかり答えちゃうぞ。聞きたいことはドンドン送ろう/

●セガがソフトバンクさんと組んで『セガマガジン』なる雑誌を発売するという記事を見ました。"10月11日" となっていましたが、どんな内容なんですか？ AMがメインらしいのですが、まさか、『サタマガ』のAM関係のページがなくなってしまうなんてことはないですよね。

（山梨県・タカセ）

セガ■いよいよ10月11日に創刊される『セガマガジン』。セガ全体の旬な話題をタイムリーに紹介し、これ1冊でセガのすべてがわかる雑誌になっています。ここでちょっと創刊号の内容を紹介しておきますと、創刊号の特集は10月4日にオープンする"新宿ジョイポリス"と「バーチャファイター3」。その他に「セガツーリングカーチャンピオンシップ」「ウェーブランナー」「ラストブロンクス」などアーケード新作の紹介や、"「SEGA AGES」に見るセガアーケード名作史"、もちろんサターンの新作も紹介しています。セガグッズの誌上通信販売などもやる予定です。当然アーケードの紹介も存分に掲載していく予定ですが、これで『サタマガ』のAMのページが減るということはありません(たぶん)。一般の書店、コンビニの他にセガ直営のアミューズメントセンターでも販売を行う予定。価格は300円です。『サタマガ』同様『セガマガジン』もよろしくね。

●①格闘アクションなどには「Twin Advanced Rom System」を使っているのに、なぜRPGで使わないのですか（戦闘になるときとか）。

②「バーチャスティックプロ」はもっと安くできないのですか。

（東京都・宮崎祐也）

セガ■①現在発表されている拡張RAMカートリッジ対応のソフトラインナップは格闘ゲーム中心になっていますが、当然格闘ゲームしか出ないというわけではありません。確かに拡張RAMを使用するとRPGに限らず、魔法や演出などのエフェクトもものすごいやつができるし、恐ろしいまでにち密なデータを持ったゲームや広大な世界観を持ったゲームなど、いろんな可能性を実現できます。まだ企画段階ですが、他ジャンルでも出していきたいと考えていますので期待してください。

②アーケードの筐体そのままの操作感がご家庭で楽しめることで話題を呼んでいる「バーチャスティックプロ」。確かに従来の家庭用周辺機器から見るとすごく高く感じるかもしれません。ただし考えてもみてください、何百万円もするアストロ筐体と同じ部品を使っているんですよ。今回の24,800円も限界まで落とした価格設定で、これ以下だと発売できなくなってしまいます。だからみなさんもぜひご理解いただき、買ってくださいね。

※お詫び。前号で海外で発売されている同じ色のサターンを"Vサターン"と記載してしまいましたが"Hiサターン"の間違いでした。でもVサターンもかっこいいですよ。さて、次回は読者の方の問い合わせの多い伝説の「ロボピッチャ」に迫るぞ？

▼愛媛県・テイルスのSHIPPO

彼の名前を"フォーレン"だと言える人は、今のサタマガ読者の中にどれくらいいるんでしょうね。すべてが完結した「ファンタシースター」には何らかの形でいいから再会したいものです。

▲奈良県・NiGHTS&SONIC

サターンでソニックってまだまだ先の話なのかな？ 僕らはいつまでも待ってるよ。

▲愛知県・きりま

「コットン」のセガエイジス化希望もなかなか高いんだけど、サターンの「コットン2」ってどうなったのかなぁ～？ あのかわいいコンビの再起に期待したいけど、う～ん。

▲青森県・弁当

みなさん彼ら2人の笑顔に出会えましたか？ 最近編集部にすごくよくできたフィギュアが読者さんから送られてきたけど、今後は「ナイツ」のグッズの充実に期待したいよね。

セガ広報日誌

前回は南雲くん念願のカラーページ化/ ということで、カラフルだったこのコーナーも、たったの1回で元通り……。今度、千葉ちゃんと麻雀で対決したら、カラーページに復活できるかも。めげずに頑張ってね。

竹ちゃん

年末年始のサターンは大爆発。うぐっ!!

やはり年末といえばRPGをはじめとする思考型ゲームをじっくり遊びたいもの。ふと考えるとこの年末、サターンのラインナップには意外とそのテのゲームが充実してきている。で、その他のゲームはどうかというと、これがまた驚くべきことに充実しているのだ。えっ、そんなことないって？ 今、年末年始の各タイトルの発売日を順に決める会議に出てるいと、そんな風に感じるんだけどねぇ。

南雲くん

秋です。人恋しい季節ですね。

去年、あるイベントが終了して搬出作業を行ってるいる時に首の筋を痛めてしまい、もともと肩に力が入るタイプでもあり、疲れがたまると猛烈な肩凝りに襲われます。というわけで最近ツボに凝っている次第ですが、手足だけでも様々なツボがあり、中には尿管を刺激するツボなんてのもあり笑えます。最近のお気に入りのツボは親指の下の部分（三里という）で足の疲れをとるツボです。気持ちいい。

ゲーマーみき

セナのいない鈴鹿は何年経っても寂しい。

セガから11月下旬に出るデジタルカメラ「デジオ」と、撮った画像を編集できる「ピクチャーマジック」を見せてもらいました。めちゃくちゃ簡単に面白い画像が作れるのにびっくり。さらに作った画像はプリクラでシールにできるとな/ お手軽ツールにめちゃくちゃ弱い私。ぜひ自分の顔をあれこれいじったシールを作り、名刺に貼り付けたいと思います。金髪立てロールとか……。楽しみだねぇ。

ハニー花谷

先号はいきなりカラーでたまげたぜ/

ど～も～。なんて悠長なことをいっている場合ではなかったです。早く書かないと小生のところが空白になってしまう。

そうだ/ 先週4日に新宿でオープンしたジョイポリスがあった。実際小生はプレビューに行きましたが、多人数型のアトラクションが豊富だからみんなでワイワイガヤガヤできるぞ。とくに「アクアノーバ」。超ベリーいかしてるぞ!!

闇鉄人

早くも決定/ 2Pジャッキーが使用禁止

先日、柏ジェフリーとある賭けをした。それはVF3の対戦で彼の使うアオイに負けたらスカジャンジャッキーを今後使わないというもの。

俺がバカだった。相手にしたのは、鉄人の宮山だ。最初は勝ってたのもつかの間、3-2で負けてしまい、今後は使用禁止/ けっこう気に入ってたのに残念。くやし～/ それ以来、スタートボタンを押しっぱなしにする日々が……。

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガプロマネチームにちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱5F『セガサターンマガジン』編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】
- ●ご意見コーナー
- ●質問コーナー
- ●イラストコーナー
- ●その他

みんなのハガキを待ってるぞ/

今回はコレ/

今回は、ナイツの特製Tシャツ（白地）を用意したぞ。うち1名には、特製キャップも当たるよ。

【副編ジョージの編集後記】以前ここで「サタマガでは自分で取材して、自分でラフを書いて自分で記事を書くことがザラ」と書いたら、主婦の方から「本当ですか？」と質問のハガキをもらった。返事が遅くなりましたが、回答するなら「本当」かな？ 読者のみなさんからするとサタマガは1つの統一された雑誌に見えるでしょうが、じつは実態は違ったりする。各ページには各編集担当者がいて、結構それぞれで各人の違った味を出しているもんなんです。だから僕らも読者アンケートの結果を結構気にしてたりするし、それが仕事の活力となったりもします（そのへんを読みとるのも面白いかも）。で、この間千葉ちゃんとどっちが読者人気1位を取るか賭けをしました。結果は…… 築地の特上寿司の容赦ない食い放題。占めて3万3千円。ゲプ。千葉ちゃん早く俺を追い抜いて、楽にしてよ（笑）。

題字：奈茂原奥薬斎

光あるところに亀有、ということで、ホットな情報の発信源であるサタマガには似つかわしくない、時期&読者のニーズ無視の荒くれページです。まあ、1つだけ意義があるとするならば、文字がバカみたいにいっぱいあるので、ヒマをめちゃくちゃに潰せるってことぐらいでしょうか。なお、このページに対する皆さんのご意見・ご感想はお待ちしていません。

PRESENTED BY 風防隊

立志編 サターンソフトラインナップの暗部に明りをともすの巻

SIDE POCKET2～伝説のハスラー～
(データイースト/6,800円/ビリヤード)

I　データイーストの裏の看板シリーズ。

E　EAVの※1「麻雀悟空」みたいなものか。新ハードが出たら、とりあえず出しておこうかなという。

I　CPUが強いくせにコンティニューがなかったのがどうもね。対戦プレイは普通に遊べるけど。

E　ビリヤードって作品ごとの特徴が出にくい題材だけど、このゲームは何といっても〝ミネソタ・ファッツ〟の存在が大きいね。伝説のハスラー。オープニングムービーには本物が登場している。といっても、よく知らないんだけど（笑）。

I　途中のムービーやゲーム画面中のウインドゥに登場するファッツは役者なんだけど、それがもう立ちすぎ。

E　完全に本物を食ってる。※2ウインドゥで適当にニッコリしたり渋い顔したりするんだけど、勝手に〝ファッツ・スコープ〟とか名前つけて喜んでたっけ。

I　これはあまりというかほとんど知られていないと思うけど、パズル的なモードを全部クリアすると、ムービー部分のNG映像が観られるんだよね。

E　えー!?

I　本編のムービーですら観ている人の絶対数が少ないのに（笑）、試行錯誤を重ねに重ねた末やっと観られるNG集となると※3日本でも5人いるかどうか……。

E　苦労して作ったものを簡単に見せたくないっていう制作者の気持ちはわかるけど、その心理が働きすぎると、永久に観られないものになっちゃう。トホホ。

平成天才バカボン　すすめ!バカボンズ
(ゼネラルエンタテイメント/4,800円/パズル)

I　ゲームシステムはかなり問題あるよこれは。「唯一の必勝の積み方をいかに素早く完成させるか」がすべてだから。

E　※4昔「大バ王」で紹介してたっけね。

I　さらに腑に落ちないのが、難易度をハードにしたほうがCPU戦を簡単に勝ち進めるってこと。どうしても練り込み不足の感は否めない。

E　※5ムービーと音楽に尽きる。

I　「バカボン」という素材を使ってあそこまで昇華させるだけのセンスは他のメーカーには絶対ないよ。いわゆる〝キャラゲー〟の枠を越えている。ムービー部分だけをつないで録画して、環境ビデオを作ったくらい気に入っている（笑）。

E　ヒップホップに通じる精神だね。ポーズ画面も、今までのゲームのそれとは全然違う文脈で成り立っている。強いていうならばスクリーンセーバーに近い。

I　ゲーム部分も、背景のグラフィックとか音声とかいい味出してる。※6「おねぼうさん」とか。とくに2P対戦で泥試合になると、選んだキャラによっては奇妙な音声の連呼に気が狂いそうになる。マインドコントロール入ってるよ、あれ（笑）。勝ち負けじゃなく、そういう感覚を楽しむってのを目的にすると、ゲーム部分も俄然魅力がでてくる。

E　ゲームソフトとして見るとなんじゃこりゃって感じだけど「デジタルでなんかいろいろ見られるもの」って考えると、中身はかなり濃い。あのムービーだって他のメディアじゃ見られないわけだし。

ルパン三世　THE MASTER FILE
(MIZUK/5,800円/データベース)

E　わしら2人ともちゃんと買って持っているという、珍しいソフト。

I　発売が春先で、そのとき公開してたルパンの※7最新映画の割引券がついて。しっかり利用したけど（笑）。

E　ルパンっていうと、我々の世代では※8TVアニメの新シリーズだね。旧シリーズのほうも再放送で観たけど。

I　リアルタイムで見ていたのは小学生の時だったけど、他のアニメと雰囲気が明かに違っていた。ちょっと大人の空間を垣間見てドキドキする感じがあったね。キーワードは〝気だるさ〟。

E　このソフト、要はただのデータベース。主題歌だとか各話のストーリーだとか名場面のムービーだとかが収録されていて、単純な資料的価値もあるんだけど、時々思い出したように起動して何の目的もなくそれらを眺めていると、ルパンという作品特有の〝気だるさ〟のフィードバックと、「何やってんだろ、わし」っていうその時の自分自身の状態の〝気だるさ〟があいまって、ものすごい精神状態になれるのが最大の魅力かな。雨降りの午後なんかに見るとヤバいよ（笑）。

I　1980年の前後に小学生だった世代ならではの楽しみかただね。

FEDA・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～
(やのまん/6,300円/SLG+RPG)

E　ファミコンの※9「ファイアーエムブレム」やメガドライブの「シャイニングフォース」シリーズと同系列のゲームなんだな、実際にプレイすればストーリーとかキャラの成長なんかでそれなりに楽しめるんだな、という部分まではいい。

I　（笑）。

E　問題は※10戦闘シーンの各キャラクターの奇声の書き文字のセンス。あれ、どういうこと？

I　基になったスーパーファミコン版のムックに書いてあったんだけど※11「北斗の拳」をちょっとは意識してるところがあったみたいだよ、やっぱ。

E　なるほど。それで「きてはぁ！」とか「オオオオーン！」といったのが生まれたのか。でもやりすぎだよ。

I　どう考えても、無意識に出る叫び声じゃない。

E　ひょっとしたら、サウンド担当の人が用意したSEを「こう聞こえた」って具合に言語化したのかもね。うーん、どうしても話題がこの一点に集中しちゃうなあ。他になんかある？

I　ROMカートリッジのスーパーファミコン版より読み込みが早い!!

用語解説

※1　中国の妖怪と麻雀ができる、どんな顔をしたらいいのかわからないゲーム。ただし、システムは意外に本格派だったりする。当然ながら、サターン版も初期に発売された。

※2　画面右上の、よくわからないスペース。球を突いたり放っておいたりすると、適当な実写映像（静止画）が表示される。

※3　佐々木いさをいちは、読者から送られてきたアンチョコを見て、なんとかクリアできたそうだ。「カーソルを○ドットぶん移動させて……」といった、懇切丁寧なものだったらしい。

※4　サタマガ初期に不定期連載していた、電波度高めのお笑い（？）コーナー。ちなみに「バカボンズ」の攻略法が掲載されているのは、1995年10月号（当時はまだ月刊）。

※5　ドラッグテイストあり、サイレントモノクロムービー調あり、クレイアニメーションありと、ステージによって全く違うテイストが楽しめた。ゲーム画面中に流れるBGMも毎回違っていて、飽きがこない。もっともラジカルなのは、ステージ3（カメラ小僧）のBGM。

※6　ホモ兄弟（？）が登場するステージで、最初に聴けるセリフ。明日への活力が萎えること請け合い。

※7　作品名は「DEAD OR ALIVE」。モンキ

風防隊メンバープロフィール

戸塚井一(E)

エロ関係の仕事もこなす爽やかゲームライター。「ダメはダメなりに楽しくいこう」をモットーに、極めて個人的な享楽を追究し続ける25歳。

佐々木いさをいち(I)

「おおむね」ソフトバンク一筋の職人肌ゲームライター。一見堅物そうだが、くだらない妄想話を喋りだしたら止まらないソウルフルな27歳。

望郷編 広義においての「ゲーム」を考え現状を浮き彫りするの巻

それぞれの〝俺ブーム〟

I　最近のゲームでは、ネオジオの※12「メタルスラッグ」がよかった。久々によくできたシューティングアクションで。

E　サターンにも移植されるらしいね。

I　「旧本体を持っているにも関わらず、おまけ要素が充実しているCD-ROM版につられてネオジオCD本体も一緒に買ってしまった私の立場は？」などと未塵も思っていないから。悪いけど(笑)。

E　わしが最近好んでプレイしているのは、メガドライブの※13「なんちゃらストライク」シリーズ。1作目の「デザートストライク」は無事クリアして、今は「ジャングルストライク」のたぶん最終面に取り組んでいる。

I　そういえばこの前、国内では発売されなかった※14「アーバンストライク」あげたよね。

E　シリーズを通してシステムはちっとも変化ないんだけど、やっぱ、いいわ。ゲーム画面が精巧なミニチュアセットみたいでいとおしい。心地よい閉塞感とでもいうのかな。ポリゴン使ったしょぼいのより、よっぽど3D感覚あるよ。

I　あのドット絵は職人技だね。

E　このシリーズの舞台設定、湾岸戦争がモデルなんだけど、ちょうど押入から引っぱり出して遊び始めた時期に実際のイラク情勢が緊張してきて驚いた(笑)。

I　EAビクター、サターンで「なんちゃらストライク」シリーズの3作セットを出せばいいのに。無理か。

ファンタジー考・序説

E　去年発売されたスーパーファミコンのソフトに※15「平安風雲伝」ていうのがあってね。半年くらい前に買ったんだけど、ゲーム的にはごく普通のシミュレーションRPG。でも〝式神〟とか〝陰陽師〟とかいった言葉が生み出す雰囲気につられて、結局最後までやっちゃった。

I　たしかに平安時代という舞台設定は物珍しい。

E　単に主流に対するアンチ精神というよりは「この時代にスポット当ててもいいじゃん」っていう素朴な理由で決まったような気がする。いろんな部分で平安時代に対する愛情が感じられるんだもん、このゲーム(笑)。

I　それにしてもすたれないよなあ、※16ファンタジー世界。

E　いつのまにか大枠ができちゃってる。そこから少しでも外れていると、とたんに邪道扱いされちゃう。「これは僕の知っているファンタジーじゃない」って。

I　つまりファンタジーってのがあまりにも氾濫して定着して、物量的にも大勢を占めるようになったから意識の中で簡単に覆せなくなっちゃったってことだね。

E　〝調和〟は好きだけど〝予定調和〟はね……。

やはり気になるネット対戦

E　まわりのライター連中で、にわかにDOS/Vパソコンがブームになってる。

I　通信による※17「メックウォーリア2」の対戦プレイね。

E　友達んちで遊ばせてもらったけど、プレイ中の緊張感が、もう違う。「対戦相手を広いフィールドの中から発見するまでの過程からすでに戦闘が始まっている」ってのが新鮮で。

I　アーケードやコンシューマ機で主流の対戦格闘ゲームとは、「戦闘」という行為に当てる物差しの尺度が根本的に違うからね。それらを比較してどっちのほうがいい、とは一概に言えないけどね。

E　それはそうだけど、戦闘中に相手へのメッセージをキーボード入力する時の感覚とか、今のサターンじゃ味わえない。

I　サターンモデムの今後に期待だな。

大団円 日頃気になる物・事象にゲームの可能性を模索するの巻

ドラえもんの謎？

E　この前、「とても調子いいとき」に酒飲んでクラブで踊ってたら、幼稚園の校舎とか、あまり親しくなかった中学のクラスメートの名前とか、昔のどうでもいい記憶がどんどん思い出されて、すごく良かったよ。もう、記憶の引き出し開きっぱなし状態。体の中のスイッチが押された感じというか。

I　「ドラえもん」の記憶トンカチみたいなもんだね。

E　そう、まさにそれ!!　……待てよ。もしや、そういうブッ飛んだ時の実体験をそのまま漫画のネタにしたんじゃないか？　トンカチで頭を叩く、というアクションも「スイッチON」の象徴みたいだし。あやしいな(笑)。

I　というわけで、※18藤子・F・不二雄先生のご冥福をお祈りします。なにが「というわけで」だかわからないけど。

E　少し前にサターンで「ドラえもん」のゲームが出たけど、デキの方は……。タイミングがズレていたのが救いかな。

コギャル・リスペクト？

I　深夜番組で明石家さんま司会の「コギャル放し飼い」とかいうのがやっていて、途中から観たんだよ(笑)。

E　それ、ちょっとだけ観た。

I　いわゆるコギャル世代の女の子が出てきて、※19自慢とか一発芸やったりするってだけの番組。いやー笑ったね。見事にバカばっかりで。

E　わしらの感覚としては「ムツゴロウ動物王国」とかを観るのと大差ないよね。

I　毎週とはいわないけど、たまにやってくれると嬉しい。こういうのは。

E　コギャルで思い出したけど、最近はゆるくてシワのないルーズソックスを靴にかかるように履くってスタイルが目立ってきたね。より一層「ロボ化」してきてるね。あれ、カルチャーリーダーみたいのがいるのかなあ。

I　自然発生的なもんだと思うな。あの年頃って、他から与えられたもので満足する性質じゃないでしょ、もともと。

E　※20デコチャリ趣味みたいなものかな。男は客観的な〝モノ〟でこだわりを追求して、女は自分の身体に直接関わる部分で個性をアピールするっていう。

I　根底の部分では、男も女もそんなに違いはなさそうだね。

E　……冷静に考えたら、コギャルと呼ばれる人達と10歳近く離れてるんだよね、わしら。

I　それは言わないように。

E　「ときめきメモリアル」がおもしろいわけだよ、道理で(笑)。

ラブレター・フロム・飯野？

E　(手元のサタマガをパラパラ見ながら)ワープの「E0」、たしかに面白そうだけど、個人的には※21「おやじハンター」の路線も捨てがたいなあ。

I　飯野社長自身も、隠すどころかむしろ人目にさらすことを楽しんでいるような(笑)。彼にとっては「E0」も「おやじ」も同軸なんだろうな。

E　かなり特殊な麻雀ゲームだよ。脱衣でもなければ本格派でもない。色物路線というのも少し違う。あえていうならば「おやじハンター」というジャンルかな。

I　※22板野サーカスが炸裂するムービーなんて、他じゃ考えられない。

E　今までのゲームの文脈とは違うところで、「何かかっこいいか、そうでないか」っていう基準をちゃんと持っている。

I　芸術家気質。

E　「E0」で充分稼いだら、その資金の一部をぜひサターン版「おやじハンター」の開発費に当ててほしい。

I　飯野社長、よろしく!(笑)

ー・パンチ監督の、トリック性の高いシナリオ。と同時に栗田貫一の演技力不足を補う、心温まる作品に仕上がっている。

※8　アニメ「新ルパン三世」は、1978年から1980年まで放映された。

※9　手強いシミュレーション。

※10　ダメージを受けたり、攻撃したりするときに、つい出てしまう声。

※11　「ひでぶ」「うわらば」などの流行語を生み出した、週刊少年ジャンプに連載していたバイオレンス格闘漫画。原作は「美味しんぼ」と同じ人。

※12　1996年発売。制作はアスカ。絶妙のゲームバランスと「海底大戦争」を思わせるキメ細かいグラフィック描写がウリ。

※13　EAビクター制作。ヘリをラジコン感覚で操作し、数々のミッションをクリアしていくタイプのゲーム。斜め見下ろし画面。

※14　高層ビルなどが出てくる、シリーズのファンなら「燃える」作品。

※15　KSS制作。

※16　「ドラゴンクエスト」「ファイナルファンタジー」シリーズなどの、複合的なイメージとしての世界観をさす。

※17　アクティビジョン制作。サターン版もアクティビジョン・ジャパンから発売予定。

※18　今年9月に死去。本当に、ご冥福をお祈りします。

※19　Fカップのコが縄跳びする……などのじつに他愛のないもの。

※20　自転車版トラック野郎趣味。

※21　前号のワープページを参照。

※22ハチャメチャな構図とアクションが展開する鬼才板野氏の演出法。

ワープが羽田にやってきた！

「エネミー・ゼロ」発売日決定！（たぶん）本当に間に合うのか？

ついに「地獄の苦しみ期間」に入りました。「D」の時が思い出されます（前回「飯野賢治の本」のことを書きましたが、発売が少し遅れました。もう出ていますのでゼヒ買ってね。

ワーオ「エネミー・ゼロ」の発売日が決まってしまった。12月は、あの日があの曜日なので縁起もいいし（悪いし）丁度いいや－という理由で決まりました（わかる？）。もう逃げられない、もう待てない。「ウエーブレース」やってる場合じゃない。残された開発期間はあと１カ月ちょい。その間にCG残り４分の１作って、ナイマンの曲をイギリスでオーケストラ使った最終レコーディングして（これを書いている次の日には日本を発ちます）声優録って、ネット回り作って、敵の調整して、エンディング作って、「ウエーブレース」やって「セガラリーXバンド」やってとワーオ！ そんなに出来るのかワープ？ そして俺。ウチらも１月31日まで発売延ばしてぇー。そんでCD１枚増やしただけで定価千円上げてぇー。ムリだー、いや何とかするが、大変だー、助けて入交さーん！ 遅れたらゴメンねー前田さーん、声が高いね岡村さーん、狭山から通勤大変ね池亀さーん、意外に色が黒いね川口さーん（シネアドの件、相談したいので電話下さい）……とワケがわからなくなってしまいましたが、そのくらい大変なんです。だけど良いゲームになりそうです。いろんな意味でイイ感じです。多分みなさんもソレを感じ取ってくれるでしょう。ですが、当初の「ハリウッド大作」とか「超アクションゲーム」には全くなっていません。違う道に進んでしまいました。ですが「作品」になりました。「伝えたいコト」も伝わると思います。楽しみにしていて下さい。なるべくプレイして下さい。買うのが難しかったら友達から借りてもいいです。じっくりとゆっくりとプレイして下さい。友達の家や店頭でサワリだけチョッドプレイというのは勘弁して下さい。では、もうちょっとです。

サターン教通信

うっシッシッシッ（ホラ書いたゾ漆原友人）。それでは、サタ教を始める。今回は予告通り「川柳」だ。それでは読者の優秀でイカれた作品を紹介しよう。まずは大阪市の南条峰巨の作品『大作に新作ブツけて勘違い』ウマい、そうだよなぁ良くあるよねって「EO」のコトじゃないだろうな。だってアレは延びたもんね。次群馬県の高木栄治『メーカーはハードの能力使ってね』そうだな、ワープも頑張るよ。ゲームアーツとかトレジャーとかも凄いよな、ところで。では次、東京であって東京でない武蔵村山市の後藤康之からだ。『気を付けてゲームアーツの開発者』確かに気を付けてほしい。雑誌に載ったら要注意だ。そして風俗の町名古屋市の長嶋郁雄『ついに出る名古屋泣かせの○○○2』うーん書けん。そうなんだよな

横浜市の平澤誠治から送られてきたサタ教マークデザイン。キレイなので載せてみた。

出るんだよ。すぐ2だもんな。イヤんなっちゃうよな。そんなトコロで今回は終わりにする。したがって「最優秀」とかは今回はなしだ！ だってアブないのばかりで載せられないんだもん。前回も言った通りヒネれ！ これはソフトバンクの雑誌なんだゾ！ ミニコミ誌じゃないんだから。もーいやーん。それでは次の課題だが、次回はなんと「ゲーム業界人似顔絵特集」だ。上も使って1Pだ。イカしたのを待つ。だけどその人の名前は書かないでくれ。

あてさき

ところで、一体イツになったら来るのかと毎回言っているサタ教のロゴマークだが、もうちょっと待ちたい。だって大事なマークじゃん。だから誰かマークをデザインして同じあて先まで送ってくれ（カラーでお願いだ）あと似顔絵は白黒でいいゾ。カラーはやめてね。ワーオ！

〒103
東京都中央区日本橋
箱崎町24-1
ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部
「ワープが羽田にやってきた！」各係

The Future Is Now
SNK WORLD'96

SNKホームページ★http：//www.neogeo.co.jp

MAKER'S COMMENT FROM 梅本氏♥

リアルバウトの大会では、お恥ずかしいところを見せてしまいました。ライターさんはやっぱりウマいですね。でもリアルバウトはホントに面白いから是非やってみてね。ちなみにSNK最強チームとか言われちゃってますが、SNKにはもっと強い人がたくさんいますからね。念のため。

SNK'S NEWS

ネオジオCD版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」

「ザ・キング・オブ・プレイヤーズ」コンテスト'96開催される!!

10月25日に発売されるネオジオCD版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」のキャンペーンが行われる。内容は、好きなキャラを選択し「サバイバーモード」に挑戦！『タイムアタック部門』、『スコアアタック部門』があり、各キャラごと上位5名、合計なんと270名に"認定証"とオリジナルテレカがプレゼントされるというもの。オプションでサバイバーモードを選び、使用キャラ1名につき9チーム＋ボスキャラ2名とのタイムアタック及びスコアアタックをする。体力が0になった時点でゲームオーバーだ。

なお、競技期間は10月25日〜11月30日、応募方法はスコア画面の写真及びCDソフトのオビに付いている応募券を郵便封筒にいれ、キミの住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、使用キャラを記入して送ってね。あて先は〒563　大阪府吹田市豊津町18番12号　株式会社エス・エヌ・ケイ「ザ・キング・オブ・プレイヤーズ」コンテスト'96係行。応募締め切りは11月30日当日消印有効。

2部門、各キャラのトップスコア54名はサタマガでも発表します。

これが「KOF'96」オリジナルテレカ3枚セット。うう〜、ほしい！

サムスピ瓦版
いったん終了の巻

武士道烈伝の発売が延期してしまい、とても残念だけど、コーナーもそれに伴っていったん終了することになりました。でも、おハガキはくださいね。ふりーくズのコーナーで採用していきます。サタマガデータステーションでも着実に期待の新作ランキングで票を伸ばしている武士道烈伝だから、先が見えてくる頃にはこのコーナーも復活してるはず！　●武士道烈伝、すっごい楽しみです。もう発売延期しないでほしいよ〜！（福井県／めろでぃあん）

最新ゲーム画面入手！小さくてもチャムチャムはかわいい。

愛知県／きりま
かわいい顔して残酷なことを……(笑)。

KOF'96ミニ攻略
バイスとマチュアの秘書課♥
ボス攻略編

マチュア(以下マ)：もう会うこともないと思ったけど、今回もやらせていただくわ。
バイス(以下バ)：私達より全然お嬢ちゃんの中ボスの神楽ちづると、風を意のままに操るゲーニッツ様の攻略だ。
マ：神楽ちづるに関してはコマンド投げを持っているキャラは簡単よ。ちづるが近づいてきたらコマンド入力して投げるだけ。
バ：コマンド投げがないキャラは、ちづるを大ジャンプで跳び越して百活　天神の理（対空技）を誘って攻撃すれば簡単だねぇ。
マ：ゲーニッツには飛び道具を持つキャラは楽勝よ。離れた位置で撃てばテレポートして勝手に喰らってくれるわよ。
バ：それ以外のキャラはジャンプ攻撃をガードさせ、しゃがみ攻撃を出すと当たることが多いよ。これが基本かねぇ。
マ：今回は終了。次もあるのかしら？

SNKふりーくズ集いの間♥

今回はおハガキ少な目。そろそろ斬紅郎の発売も迫ってるので、サムライおハガキ待ってます！

北海道／さいが氷子

表紙を喜んでくれてありがとう。さいがさんの描くテリーもかっこいい！

北海道／影澤

大好きなキャラがいなくなるのは辛いですよね。また戻ってきてほしいね。

新潟県／MAX月影

かわいい舞ちゃん、採用が遅くなりました、ごめんね。胸元が…♥

あて先はこちら

今回のプレゼントは再び！「餓狼伝説3」ポスター。プレゼント締め切りは10月25日当日消印有効。「ポスターくれ」係まで。楽しい投稿ハガキ待ってまーす！

〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク株セガサターンマガジン編集部「SNKワールド」係までね。

また一色にまい戻ってしまいました。とても残念だけど、カラーに戻れることを願ってがんばります(泣)!!　ゲームショウバンプ当選者…きりまさん、黒川みかさん、服屋大作さん、斉藤進也さん、細江房子さん、ピッコロさん、堀田信さん、西村千早さん、深谷よしえさん、美識弥生子さんにプレゼント。おまけも入ってるかも。

Hello!! CAPCOM Vol.16

Dungeons & Dragons SHADOW OVER MYSTARA
D&D移植はまだか？企画しようヨ!!

D&Dを楽しんでいるカプコンファンの諸君、元気かな。このコーナーでは読者のみんなの意見を元に、企画をやろうと思います。前回のキャラクターコンテストのような、D&Dでやりたい企画をどんどん送ってください。要望の高いものやおもしろそうなものはこのページで行います。もちろん採用者にはプレゼントもあるよ。キミの企画でこのページを盛り上げよう！ あて先は真ん中の住所へ送ってね。締め切りはコーナーが続くまでとします。

東京都／あるた★みら
そのとおりだよね、また福本さんにインタビューして聞いてみようかな。

千葉県／鈴木重倫
絵はがきをアレンジ？ して送ってきてくれた鈴木君。こういうアイデアも目を引きますね。

神奈川県／水樹あきら
久しぶりのシンのおハガキ。ドラゴンかつ美女なんてオイシイよね。

がんばるまさのカプコン風来坊

今回もやっぱり「X-MEN VSストリートファイター」ネタだ。このゲームは、前作「マーヴルスーパーヒーローズ」にもあったエリアルレイヴという連続技システムが対戦の要となる。これは通常ジャンプ攻撃を弱P→弱K→中Pと出して（キャラによって変化する）、ガード方向をまどわしてから狙うといいぞ。相手が途中でしゃがみガードへ切り替えるとヒットするからだ。しかし、ジャンプ攻撃の反動で間合いが開くので、着地後に出す浮かせ技はダッシュして出さないと当たらないこともあるので注意しよう。

とりあえずワンポイント講座をやってみた。とはいえ、なかなかゲーセンで勝てねーんだな、これが。というわけで次号に続くのだ。よろしく！

まさってこんな人
最近ブルーが入りまくりだが、仕事が落ち着いて数ヶ月ぶりに羽を伸ばせるため、少しは療養できる模様。

サイバーボッツ読者参加型企画次号より始動!!

告知してからおハガキも集まってきている今日この頃だけど、次回はいよいよ福本さん登場！ このページで直撃インタビュー掲載！「サイバーボッツ」企画に出される豪華プレゼントもついに発表します！ ハガキを出す準備はいいかな？

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株セガサターンマガジン編集部「ハロー!! カプコン」係まで

投稿よろしくね!!

ストシリーズファイナル!!

今までたくさんのおハガキありがとう！ もっと紹介したかったけどいったん終わります。大プッシュの部屋でも紹介していくからね。

富山県／上本ヲメツ
いつも丁寧なイラストを描いてくれるヲメッさん。ダンの表情が!!

熊本県／むむむ太郎
ガイのアップより、実は背景の方が恐ろしかったりして？

福島県／南斗ボム
2D格闘の痛いとこついてるね。ポリゴンは外伝だけど果たして？

福岡県／にせ関西人
ただならぬ才能を感じさせるにせ関西人さん。美女の絵もウマイ！

神奈川県／桜桃梅李
映画のリュウとケンのイメージで描いてある雰囲気はとてもグー。背景のフイルムのオビが凝ってる。

大プッシュの部屋

こちらはスタグラが結構人気。またカラー化すればカラーのおハガキも載せるからね。今回はシブくいきましょう。

千葉県／R-★大阪ヒキたぁ
ちょこんといるサターンとガモフがきゅーと♥ いつも投稿ありがとう。

埼玉県／念力ゲレ子
スタグラのハガキもうれしい限り。ぜひまた投稿してくださいね。

東京都／烏賊貴族
これまた激しいおハガキですね。秋の新作「ウォーザード」も楽しみ。

今月のイチ押しCD

「スターグラディエイター」のアーケード版オリジナルサウンドトラックが発売されたよ。カプコンサウンドチームの実力を味わって。

●カプコンゲームサウンドトラック「STARGLADIATOR」
●発売中／2,000円
●ビクターエンタテインメント

カプコンホームページ
http://www.capcom.co.jp

【投稿してきてくれる方々へ】カラーになったと思ったら、また白黒に戻ったりで落ちつかないハロカプ。カラーのおハガキを送ってきてくれる人、本当にごめんなさい／ ゲーム名問わず、いつかまたカラーページになったら一挙掲載予定なので待っていてください。おハガキはそれまで大切に保存しています。カラーでの投稿も受け付けています。よろしくお願いします。

PASSION LANGRISSER

パッションランクリッサー

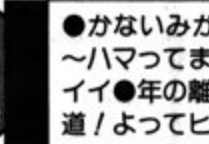
ルナ&ディハルトおめでとうございまーす!

この号が出る1週間後、果たして出るのか？ 本当に出るのか？ それはまあ置いといて（置いといちゃいかんが）ついにギャルコン&ボイコンの結果発表なのだ／ パンパカパーン／ 思えば長い間募集していたような……。ルナとディハルトに投票してくれた方から抽選で豪華（たぶん）賞品をプレゼント。メサイヤさん、よろしくね／

ギャルズコンテスト 結果発表 ミス・ラングリッサーⅢ ルナ！

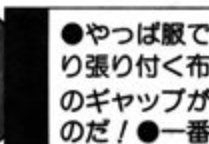
1位 ルナ

●目的をやり遂げる信念が表情にあらわれている●思いやる気持ちが人一倍強そう●実は優しいのでは？●「自分の中で素直になれない部分が嫌い」という彼女に共感！●Ⅱのナームが好きなので、ちょっと似てるから。

2位 ティアリス

●かないみかさんの声がキュートだから●すべてが超～ハマってます！●11歳……犯罪かもしれない……でもイイ●年の離れた幼なじみとくっつくのは少女漫画の王道！よってヒーローとくっつくティアリスに一票！

3位 リファニー

●決め手は声優！ 外見も性格も完璧！●天然ボケが入ってるとこがたまらんっす……●なんといっても服装が一番まとも。魔法使いの必須アイテムの杖もポイントが高い、そして長い髪とくれば彼女しかいません。

4位 ソフィア

●やっぱ服でしょ、服、服！ ヘソ丸だし、胸にぴったり張り付く布（結構巨乳っぽい）！ それでいて巫女。このギャップがいいです●ラングリッサーといえば巫女なのだ！●一番柔らかそう、いい匂いがしそう。

5位 フレア　6位 ラーナ　7位 リアナ

ルナ、受賞の喜びを語る!

「みなさんありがとうございます。とても光栄なことと思いますが、何分にも今は非常時ですので……。お礼を述べるしかできません」

主催者・メサイヤより一言

うるし原先生一番得意な美顔、甲冑露出型コスチュームに感情を内に秘めた性格、笠原弘子さんの声なら当然でしょう。でもルナを口説くのは一番難しいんですよ。開発者（？）もルナ命なので取られたくないです。親心ですな。娘は誰にも渡さん／（トーランド佐藤）

ボーイズコンテスト 結果発表 ミスター・ラングリッサーⅢは ディハルト!!

1位 ディハルト

●OP見た時からメロメロです。可愛いよ～●唯一、髪型が疑問。この時代にムースとかドライヤーはあったの？（魔法でセット！：担当N予想）●あんま頭が良くなさそうなのがイイ●愛しのアッキーの声でガラ悪いと嫌～！

2位ルイン
3位霧風
4位ピエール
5位アルテミュラー
6位シルバーウルフ
7位アドン&サムソン

●シルバーウルフ！ 一目惚れ！（でもルインも捨てがたいけど）●霧風さん、格好イイよ！ でも〝オヤジ〟してたら嫌だなぁ。〝人の道〟にはずれるようなのも困るな●一目で気に入りました！ ただジャニーズ風のハチマキはちょっとね●アルテミュラー。ディハルトよりも格好イイ（うむ、格好良さでは上だね：担当N）声は塩沢さんだし、言うことなし●ルインです。初々しくって弟にしたいタイプ！ そのうえキャ○テン翼の翼くんの声だしね●ラングⅡのヘインが好き！ どんな状況でも大ボケをかましてくれるところがいいんです。

アドン&サムソン 受賞を逃してガッカリ

「兄貴／ なぜ我々が7位なんすか？」「世の中の女共には見る目がないということだ」「ラングⅢにも出てるからな／」「見ろよ／」

ディハルト、受賞の喜びを語る!

主催者・担当Nより一言

「ギャルコンやるならボイコンもやらせてー／」と、半ば事後承諾で始めたわけですが、アツイはがきが多かったですね。しかし、アルテミュラーやシルバーウルフのような正統派（？）美形キャラより、ルインやピエールといった弟にしたいタイプが人気とは……。サタマガの女性読者の年齢層が……（以下略）。

池袋サラの Virtua CLASH Vol.25

サラ、とりあえずいい感じに仕上がってきてます。が、柏ジェフリーやブンブン丸になんか勝てません。奴等を倒すためにただ今猛特訓中。でも仕事優先。

早くも続出？ バーチャクラッシャー達の近況

25日に給料出たばっかなのになぜか預金残高が4万円ほど……。いったい、次の給料日までの1カ月どーするんだぁ。

【雷忍】

あはは、めちゃ悲惨だね。これって家賃とか払ってるんだろうか。払ってないともっと悲惨。4万円÷30日で1333円かぁ。まぁ、暮らせない金額じゃないけどね。バーチャはできないけど。俺もこの前、25日に給料出て、月末に口座見たらマイナス5万円だったって経験があったッス。

★

給料日を前にしてついにヤッチマッタ。金がない／ どこにもない／ 会社行くにもバイク通勤やめて後輩の車に便乗サ。

そんなある日、某ゲーセンで、

「もう一本どうスカ？」

と相手。

「金、つきちゃった……」

「…………」

「…………」

「イイッスヨ、俺だしますから／」

「……（涙）」

その人の温かい援助を最後に、私は断食初日を迎えたのでありました。給料まであと2日。飯はどうすればいいのか……。

【3丁目うるる】

バーチャジャンキーにとって、給料日前に金がないってのはかなりつらいよねぇ。しかも知り合いにお金貸してもらうのはいいとして、知らない人に情けをかけてもらうほど情けないものはない。でも、それでもやっちゃうんだよなぁバーチャ。ほんと麻薬だよ。昔はCDとかゲームとか中古屋に売ってバーチャ代を稼いで（？）いた記憶があるよ。

★

ダメですね。生活破綻者になってますよ。とりあえず今日から歩いて会社に通ってます。1時間30分かかります。バーチャクラッシュ4日目に突入。ちなみに昨日の晩飯はチョコボール。秋だというのに水風呂に入ってます。160円が出せずに、会社から家まで歩いて帰るのは、これに比べればそれほど重要ではない気がします。現在、所持金はありません。ナイです。0です。ゲーム機なんぞはとうの昔にありませんので、とりあえず漫画を売って生活しています。おのれバーチャ。

【原宿パイ】

そこまでしてやるか普通（笑）。

★

他にも、「れいこ」さんや、「MYG@山梨大」さんはじめ沢山の方からリーク情報（笑）や近況レポートをいただきました。非常に面白かったのですが、スペースの関係ですべては載せられませんでした。ごめんなさい。

今後も面白い（不謹慎かも）クラッシュレポートがありましたら、ニフティーサーブ「BZE11441」か、Eメール「ikesarah@fa2.so-net.or.jp」までお便りください。

★

さて、VF3がリリースされて本格的にイベントがスタートします。

10月12日（土）。ムー大陸、東村山店（0423-90-7196）。柏ジェフリー、弟子サラ、池袋サラ。時間制限式組み手。

10月27日（日）。セガワールド鹿浜（03-3898-2704）。新宿ジャッキー、ブンブン丸、池袋サラ。

9月22日（日）に、サターン用モデムと「バーチャファイターリミックス」を使って通信対戦イベントを行いました。イベント場所はセガ本社。台風18号が直撃状態のこの日、絶対中止だと思っていたのに、決行との指示。暴風雨の中行ってきましたよ大鳥居に、ええ。大変でしたよマジで。電車のシートは中までびしょびしょで、傘は逆さまになって、まるでギャグ漫画の様でした。で、イベントのほうは3時間で36勝22敗。リミックスは中身がVF1なんでこんなものでしょう。可もなく不可もなくといったところ。VF1は本当に技少ないよね。Eボタンもないし。言い訳しまくりの1日でした。

セガ本社のある京浜急行大鳥居駅前の交差点。写真ではわかりにくいけど一面池となっていました。

意外にあっさりしている対戦機材。下にサターンとモデムがあります。

対戦風景。このフロア、某セクションがあるんだけど日曜日なので誰もいません。広ぉい場所でぽつんとプレイしてるとかなり寂しい。ちなみに裸足であぐらかいてます。

今週の裕クン

いまだ、前ダッシュしません。その場起きは完璧にこなせるようになったけど、ダメージを与えていないのに前のめりにダウンします。最近、喜怒哀楽がはっきりしてきたので見ていて楽しいです。裕クンに対しては本気で叱れません。ジュースとかこぼしたら、怒ってからママの方を叩いてます。

アーマー着衣中の裕クン。結構嫌がります。上手な服の着せかた募集中。

ダンジョン狂騒曲

坂田靖子 著·画

「スーパー64」で好評連載中のコラムが単行本になりました。書き下ろしのコミックなど読んで見て楽しめる、ゲームフリークのまんが家が放つ初のコラム集です。

B6判·192ページ
予価1,000円

好評発売中

ゲームマシンはデイジーデイジーの歌をうたうか

小野不由美 著 水玉螢之丞 画

B6判·240ページ
定価1,000円

ゲームブームといわれて、すでに10年あまり。これほど長い間、ブームといわれ続けたジャンルがあったでしょうか? 最初は子供の遊びであったゲームを今は大の大人までやる時代。いったいゲームの魅力とは、なんなのだろう。かつては、ゲームからいちばん遠い存在であったはずの大人の、しかも女性の小野不由美さんが、ゲームへの熱い思いをかたりかけてくれます。ああ、そうだったよなあと共感するもよし、自分との違いにおどろくもよし。ともかく楽しめる一冊でしょう。

ゲームデザイナー
堀井 雄二

定価は税込です。お近くの書店でお求めください。

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 Tel.03-5642-8101

4コマDXシリーズ新登場!!

ポケットモンスター 4コマDX デラックス

好評発売中

表紙イラスト　杉森建

ゲームボーイの大ヒットソフト「ポケットモンスター」を業界一番乗りで4コマコミックス化!豪華執筆陣の手によるポケモンワールドに超期待!!

豪華執筆陣　★山吹ショウマ★中村里美★きりえれいこ★路みちる★山本まるみ★市川和彦★成田美穂★甲斐士★ろひたけ★KAINA★寺川枝里子★藤沢えいる★すずや那智★忍豚★安藤誠

定価750円　A5判・136ページ

4コマDXシリーズ第2弾11月上旬発売!

にとうしんでん4コマDX デラックス

大人気好評発売中のプレイステーションソフト「にとうしんでん」を4コマコミック化。対戦格闘アクションゲーム「闘神伝」シリーズをディフォルメしたコミカルな世界を豪華執筆陣が楽しく描き下ろしています。

豪華執筆陣　★中村里美★成田美穂★路みちる★KAINA★山本まるみ★すずや那智★藤沢えいる　他多数

予価750円　A5判・136ページ

好評発売中

Super Game Anthology Comic Series

スーパーリアル麻雀PV パラダイス～オールスター4人打ち アンソロジーコミック

リアル麻雀シリーズに登場した9人の美少女たちが、オリジナルストーリーで大活躍！真行寺たつや、うらべ·すう、宮須弥など、豪華執筆陣による描き下ろしコミック&イラストが満載！

定価980円　A5判・240ページ

闘神伝 アンソロジーコミック

すべて描き下ろしのコミックやイラストを収録。ゲームオフィシャルのキャラクターデザインを担当した、ことぶきつかさを筆頭に真行寺たつや、沢田はじめ、Dr.モローなど豪華メンバーで贈る!

定価880円　A5判・200ページ

闘神伝2 アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション用対戦格闘ゲーム「闘神伝2」を題材にしたコミック。4コマ漫画、イラスト等すべて書き下ろしの作品を多数収録した決定版。

定価980円　A5判・240ページ

豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説 アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション用対戦格闘ゲーム「豪血寺一族2～ちょっとだけ最強伝説」を題材にしたアンソロジーコミック。豪華執筆陣による描き下ろしコミックとイラストが満載。

定価980円　A5判・208ページ

ヴァンパイアハンター Darkstalkers' Revenge アンソロジーコミック

アーケード・コンシューマ機器で大人気の格闘アクションゲーム「ヴァンパイアハンター」をアンソロジーコミック化。豪華執筆陣によるすべて描き下ろしのコミックとイラストが満載!!

定価1,100円　A5判・224ページ

●定価は税込みです　●お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社／出版事業部　SOFT BANK
販売局 TEL.03-5642-8101

SEGASATURN

壮絶美。死闘という名の復讐劇。

URA

エイジ・エリス・ソフィア・新登場リッパー、そして謎の闘神兵。
あの闘神伝が、セガサターン版で恐ろしく新展開。

激しい死闘の中で成長し、相手を探し求める闘神兵。
彼らを使い、世界中の格闘家の斬殺を狙う計画組織。
かつてない怨念。かつてないパワー。もはや倒すことしか許されない。
果たして最終敵までたどりつけるか──。

STANLEY SACHAROW HAS BEEN PART OF THE PACKAGING INDUSTRY FOR ALMOST 20 YEARS ALL AREAS OF THE FIELD FROM TEACHING RESEARCH TO PACKAGE DESIGN AND MACHINE DEVELOPMENT. MR. SACHAROW IS THE AUTHOR BOOKS ON PACKAGING. INCLUDING

3D格闘アクション
ユー・アール・エー

NOW ON SALE 5,800円(税別)

※画面は開発中のものです。

★ハイレゾリューションによる画面表示。サターン格闘ゲームの中でも際立つ美しさ。
★操作キャラクターは11人。おなじみの闘神伝キャラに加え、新たに2人のキャラクターが登場。
★衣装、背景、セリフ、ゲームバランス、CG・・・すべてにおいて新しい闘神伝の世界が、ここに完成。

あそびは文化 タカラ

 株式会社タカラ 〒125東京都葛飾区青戸4-19-16 価格は希望小売価格です。

W
A
R
P.
DANGER
1996
December in store.
CD4Sets 6800yen (Not including Tax.)
Only for SEGASATURN™
SEGASATURN
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

The Future Is Now
SNK
SEGASATURN
"宿命の闘い"に敗れてから4年。
あのギース・ハワードが、LAST BOSSの座に復活を果たした!
奴を倒すのは、テリーか?アンディか?
それとも、第3の格闘家か…。
さらば、ギース。
セットでお得な8,800円(税別)!
拡張RAMカートリッジ対応
第1弾!!
拡張RAMカートリッジ〈単品価格5,800円(税別)〉を同梱。
しかも、カートリッジは
今後登場する対応ソフトにも共用可能!
餓狼シリーズ最新作、セガサターンに登場!!
REAL BOUT
餓狼伝説®
©SNK 1995
GEESE HOWARD
BILLY KANE
JIN CHONSHU
JIN CHONREI
ギース・ハワード、最後の闘い。
好評発売中・8,800円(税別)
☆専用CD-ROM+拡張RAMカートリッジのセットになっています。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
●このゲームは、CDと拡張RAMカートリッジの両方をセットしないと遊べません。
●拡張RAMカートリッジは、対応するソフトにのみ共通でご使用になれます。
※画面写真はすべてアーケード版のものです。あらかじめご了承ください。
◆インターネットで最新情報　SNK ホームページ　http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00]※電話番号はお間違えなく。

サターンソフト

攻略 Data Search

データサーチ

もっと知りたいあのソフトを徹底調査……Vol.1

三國志V

●光栄●発売中（9月27日発売）●9,800円●SLG（歴史シミュレーション）
●1～8人プレイ可能●全年齢推奨

メーカーからの一言アドバイス

別に意識していなくても、発生するとなんだかウレシイ。フリークにとっては、それだけを目的にプレイしても十分楽しい。「三國志Ⅴ」をより刺激的にし、その世界にどっぷりと浸ってもらうためのスパイス的存在。それが歴史イベントです。そのほとんどが史実モードでしか起こりませんので、厚典を読んでおくのがオススメ。通なアナタには、有名なのに発生確率がとっても低い、呂布と赤兎馬のイベントなんかにも挑戦してほしいですね。

イベントを知り 史実を知れ

壮大なる中国大陸と、その大陸以上に大きな広がりを持つ人間ドラマを再現できる、歴史シミュレーションゲーム「三國志Ⅴ」。プレイヤーは君主として、ある者は史実通りに軍勢を率い、ある者は暴君として他勢力を脅かしながら、またある者は史実で無数の武将達が果たせなかった夢を実現するため、中国大陸の統一を目指す。

「三國志Ⅴ」は単なる〝配下武将がたくさん登場する戦略シミュレーション〟以上の何かを感じさせるものがある。ゲームの背景となる歴史や人々の生きざまを知ってからプレイすることで、あたかも自分がその歴史の流れに取り込まれたような気分になり、数倍もの奥深さを体験できるだろう。

その〝奥深さ〟を確実なものにするのが、これから紹介する歴史イベントだ。「三國志Ⅴ」にはあらかじめ史実に沿ったイベントが豊富に用意されている。特定の条件がそろうことで、歴史上実際に起こったさまざまな事件や逸話が、ゲーム内で発生するのである。

イベントの発生により、史実を知っているプレイヤーは感情移入をいっそう深めることだろう。史実を知らない人も、イベントの発生によって当時の逸話や出来事を学ぶことができ、それがこの時代への造詣を深めたいと思うきっかけになるかもしれない。

今回紹介できる歴史イベントは、全体の中の一部分に過ぎない。残りは是非とも自分自身の手で探しだし、〝歴史〟を感じてほしい。

多くの英雄達が活躍したこの時代をかいま見ることができる。

イベントが起きると新武将が配下になるなど、進行にも影響がある。

1 歴史イベント1：年代とあまり関係ないもの

まずは年代に関係なく起きうるイベントを紹介。起こすのが難しいのもあるぞ。

皇帝即位（一般）

のちに述べる、史実上で皇帝になった曹操や劉備のような有名君主でプレイしていなくとも「皇帝になりたい！」と思うユーザーは多いに違いない。そんなユーザーの望みがかなえられるのがこのイベント。

君主の所在都市に参謀が存在し、アイテムの「玉璽」を持っていて所有都市が30以上あるか、所有都市が35以上あれば、偶数年の1月に参謀が君主に対し、皇帝の座につくよう助言してくれる。

皇帝になることで臣民からはあがめたてまつられるようになるし、ハクもつくしいいことづくめだが、所有都市が30（35）以上あるということは、すでに中国統一が終わったも同然。完全統一までのいちステップと見たほうが適切かもしれない。

なおこのイベントは、史実モード・仮想モードのどちらででも発生する。シナリオの制限もない。だから、例えば韓玄や劉度のようなマイナーな君主でトライした時のみならず、自分で作り上げた新君主・新武将でも起こすことができる。自分自身の名前をつけた新君主でスタートし、自分の名前をつけた君主が皇帝になるという、夢のような展開も不可能ではない。

中国において「皇帝の印」とされた玉璽を持ち、皇帝の座につき、万民の喝采を耳にしながら統一という覇業目指して突き進む姿を想像するだけで、自分だけの「三國志Ⅴ」のストーリーが構築できそうである。

なおこのイベントはプレイヤー君主でなくとも発生する。

到底統一を成し遂げられそうもない小勢力で頑張りぬき、皇帝の座につくよう参謀から助言された時の嬉しさはなにものにも代え難い。

五虎大将成立

あとで述べる劉備による漢中王への発生直後に起きうるイベント。

関羽と張飛が劉備の配下武将であり、なおかつ趙雲、黄忠、馬超、魏延のうち3人以上が劉備の配下武将であった場合、このイベントが発生し、彼らのうち5人が「五虎大将」として任命される。

史実で任命されたのは、関羽・張飛・趙雲・黄忠・馬超だった。劉備の軍師である諸葛亮は彼らの中で、「趙雲こそが一番扱いやすい」と、もらしている。一方で魏延については「謀反人の骨相がある」として、劉備に対し、首を斬るようにとまで進言した。案の定諸葛亮の死後、魏延は裏切るが、諸葛亮の残した計略にはまってあえない最期を遂げる。

このような歴史上の事実から、魏延を除いた5人で結成するのが気分的にもいいだろう。

心底嬉しそうにする張飛。1人1人のセリフ回しが性格を表していて、とても面白い。

周郎、魯子敬に兵糧を求む

シナリオ1～3の史実モードであり、孫策が君主として存在して、かつ周瑜が孫策の参謀であることが必要。さらに孫策の支配都市が1つのみであり、魯粛がまだ在野か未発見の武将であり、なおかつ兵糧が5000未満であった場合、10%の確率で発生しうる。このイベントは孫策がプレイヤー君主であってもなくとも発生するタイプのもの。

このイベントが発生すると、兵糧不足に悩んでいた孫策軍に対し、当時はまだ孫策の配下でなかった魯粛が兵糧の援助を申し出す。その量、何と3万。魯粛曰く「このくらいの兵糧なら、自分のもう1つの蔵に同じくらいある」とまで言うのである。

実はのちに呉を支える頭脳派武将の1人となる魯粛は、当時は大地主の子供であり、かつ武芸にも秀でていた人物だった。そして青少年を配下に従えて、財産を惜しみなく使っていたのである。

その気前の良さに周瑜や孫策は惚れ込み、彼を配下にすえる。一般には「諸葛亮に翻弄された、少々間の抜けた人の良い呉の参謀」というイメージがあるが、実際には処世術や人を見る目に長け、孫策や孫権には欠かせない人物だった。周瑜のあとを継いだのもその現れである。

兵糧を差し出す魯粛。国家ならともかく個人レベルでこれだけの兵糧があるのは凄い。

人中の呂布、馬中の赤兎

シナリオ1（史実）でユーザー君主がアイテムの「赤兎馬」を有し、君主の下に参謀がおり、呂布が他君主の配下武将で埋伏武将でない場合、季節のはじめの月に10%の確率で発生する。

このイベントが起きると、豪傑無双の呂布が「赤兎馬」につられてやってきて、プレイヤーの配下になる。彼の強さは戦いにおいて最大の効果を発揮する。軍事侵略をメインにすえた戦略を考えているプレイヤーにとっては、ぜひとも起きてほしいイベントだ。

馬氏の五常、白眉最もよし

シナリオ4・5（史実）で、伊籍と諸葛亮が劉備の配下であり、劉備の支配都市に未発見武将として馬良が存在すれば10%の確率で起きうるイベント。

人材の確保を求めていた劉備に対し、伊籍は「馬一族にはすぐれた武将が多く、その中でも眉毛が白く“白眉”と呼ばれていた馬良が特に優れている」と進言したことを再現している。現在でも抜きんでて優れた人物のことを「白眉」というが、その語源はここからきているのである。

呉下の阿蒙にあらず

シナリオ1～5（史実）で、呂蒙と魯粛が孫権の配下武将でかつ同じ都市にいた場合、さらに呂蒙が埋伏武将でない場合に10%の確率で発生する。

これは元々武勇にすぐれていた呂蒙が魯粛に「学問にも励まねば」と進言され、それから猛勉強をし、その結果魯粛もびっくりするほどの知識を持つようになったことを再現している。なお現在では「呉下の旧阿蒙」という言葉で、「進歩のない者」のたとえとして使われている。

姜維、孔明の遺志を受け継ぐ

史実モードのシナリオ1～6であり、劉備の一族が皇帝として存在しており、諸葛亮・姜維・蔣琬・費禕がその部下で、前者2人が埋伏武将でなく、諸葛亮が漢中・下弁・天水・安定のいずれかにいることが必要。さらに長安が曹操一族（皇帝）の支配都市で、曹操一族の支配都市が劉備一族よりも多く、諸葛亮がアイテム「兵法二十四編」を持っていて、諸葛亮と劉備一族の君主の所在都市が違うという条件下で、諸葛亮が寿命で死亡した時に発生する。

諸葛亮は自分の知略を継ぎ、蜀漢帝国を支える軍師を探し出していた。だがはじめに「これだ」と思っていた馬謖は単なるインテリで、蜀の寿命をも縮める大失態を犯し、諸葛亮自らが処刑する羽目になる。

その後に行った北伐の際、諸葛亮の計略を見抜き、かつ趙雲とも互角の戦いを演じた姜維を見た諸葛亮は、彼こそ自分の弟子にすべき人物だと確信したのである。姜維は諸葛亮の期待に答えるべく奮戦した。だが神がかり的な威光を持つ諸葛亮に対し、姜維はあくまでも弟子にすぎない。さらに蜀漢帝国自身が衰亡の運命をひた走っており、その運命は姜維とて変えることはできなかった。

発生条件は非常に厳しいが、もしこのイベントに遭遇することがあれば、志半ばにして世を去った諸葛亮の遺志、そして史実では無念の中で死んでいった姜維の期待に答えるような戦いを行い、統一を目指そう。もちろん君主が劉禅だったとしても。

落第県令龐統

史実モードであり、シナリオが1～5であって、劉備が君主として存在していることが最低限必要。そして諸葛亮・龐統・張飛が劉備の配下武将として存在し、彼らがすべて埋伏武将でないことが必要となる。

そして龐統が荊州南部四郡（武陵・零陵・桂陽・長沙）のどこかにいて、劉備がその四郡にいないこと、さらに劉備がいる都市の人口が、龐統のいる都市の人口よりも多いことが必要となる。

これらの条件をすべて満たすと、イベントが発生し、歴史のエピソードを1つ垣間見ることができる。

諸葛亮と同レベルの知略を持ち、特に戦術部門において優れていた彼は、諸葛亮同様劉備に召しかかえられた。だがその容貌から、最初は劉備に軽んじられ、さる地域の県令という下っ端の役所につけられた。しかし彼は酒ばかり飲んで仕事をしない。あきれかえった劉備が張飛らを派遣して督促すると100日分の仕事をわずか半日で済ましてしまった。

この報告に驚いた劉備は慌てて、諸葛亮の勧めもあって諸葛亮の下の地位である副軍師に命じた。

その後は諸葛亮と共に劉備のために尽くすが、36歳の若さで張任によって打ち抜かれて死んでしまう。もし生き延びていれば諸葛亮より先に丞相になっていたとも言われるが、同時に生きている時から諸葛亮に対するライバル心も強くもっていた。

なお彼の容貌の悪さはゲーム内のグラフィックにも現れている。「V」のそれはまだマシなほうである。

自分の能力を低くみられたことに対し、彼なりの意志表示をしてみせるというのがこのイベント。驚く張飛のセリフがまた面白い。

歴史イベント2：
❷ 年代と深くかかわりあいのあるもの

続いて紹介するのは、特定の年代でないと発生しないイベント。条件もより厳しいぞ。

〈年代と史実〉

西暦180年

●黄巾の乱（184年）

西暦190年

●董卓死す（192年）

●曹操、献帝を迎える（196年）

●呂布死す（198年）

西暦200年

●官渡の戦い（200年）

●諸葛亮孔明、劉備の下に（200年）

〈イベント〉

張角、中道で死す（184年8月）

史実モードでシナリオ１をプレイしていることが必要。さらに君主として張角が存在し、かつ張角がコンピュータの担当であり、張宝と張梁が張角の配下武将であり、かつ埋伏武将でないことが必要となる。以上の条件を満たしておれば、184年の８月に、25％の確率でこのイベントが発生する。

中国大乱の１つのきっかけとなった黄巾の乱を引き起こした張角も、運命には逆らえず、このイベントの発生月に病死することになる。強力なカリスマを失った黄巾族は彼の死後、急速にその勢力を失っていくのである。

プレイヤー自身が張角を担当していた場合には起こらないので安心だ。

理想の下に兵を挙げたつもりの張角も、過廃に気づきつつ死んだようだ。

反董卓同盟（190年１月）

史実モードでシナリオ２であることが必要。董卓・曹操・袁紹が君主として存在し、董卓が後者２人と同盟を結んでおらず、董卓が洛陽・弘農・長安を支配し、曹操が陳留を支配し、袁紹が南皮を支配しており、かつ李儒と呂布と華雄が董卓の配下として存在していることが必要。以上の条件が揃っていれば、 190年１月に反董卓同盟が結成される。

さらにこのイベントの発生直後の２月、董卓が長安以外にいて、李儒と王允が董卓の配下にいて、洛陽の人口が4000（40万人）以上の場合、董卓が洛陽から長安へ遷都し、洛陽に火をつけてしまう。

前者についてはなんの苦労もなく周囲の君主と同盟を結べるので、ラッキーなイベントだといえる。もっとも、対抗目標とされた董卓を選択していた場合、たまったものではないが。後者の場合には、董卓の戦力のかなりの部分が長安に移るので、周囲の君主（特に曹操）にとっては願ったりかなったりのイベントである。

董卓、長安へ遷都（190年2月）

暴虐の限りを尽くした董卓は、対董卓同盟が結成されたのを知り、遷都を決意する。その際、都洛陽の財宝を片っ端から略奪し、さらに建物には火をつけ、かつてそこが都であったことを疑うかのような姿にしてしまった。進駐してきた対董卓軍はこのありさまを見て、董卓に対する憎悪をますます募らせることになる。

暴虐の限りを尽くす董卓に対し、曹操がリーダーシップを取って立ち上がった。

反董卓同盟の一覧。状況によって参加君主が多少変わる場合もあるが、董卓以外の勢力のほぼすべてが参加する。

連環の計（酒宴・鳳儀亭・勅使・誅殺）（192年１～4月）

史実モードでシナリオ２であり、かつ上記の「董卓が長安へ遷都」のイベントが発生していることが必要。長安の民忠誠度が49以下で董卓がその長安を支配し、王允・呂布・李儒が配下武将にいれば、 192年１月に「酒宴」のイベントが発生する。

さらに上記のイベントが発生した場合、翌月に「鳳儀亭」イベントが、さらにその翌月には「勅使」イベントが、その翌月には「誅殺」イベントが発生する。

ただし最後のイベントの結果として董卓は死んでしまうが、李儒や董卓の跡取り候補の董旻については埋伏武将であればそれを避けられる。

このイベントについては「酒宴」「鳳儀亭」「勅使」「誅殺」の順に毎月発生する。そして董卓がプレイヤー君主だった場合、「鳳儀亭」で選択を行うことができ、その選択次第では連続した一連のイベントが終了することになる。

董卓の暴挙を許すまじとした王允は、呂布と董卓を互いに罠にはめて殺し合わせる「連環の計」を行い、それを見事に成し遂げる。

王允は董卓を斬ることに成功したものの、そののちの混乱を収めることはできず、自分自身の命も落とすことになる。だが彼の計略は確実に歴史を動かし、彼自身も歴史に名を残すことになったのである。

皇帝即位（袁術）（197年3月）

史実モードであり、シナリオ１～３であることが必要。そして袁術が君主として存在し、袁術が汝南と寿春を支配し、紀霊・張勲・雷薄を配下におさめており、かつアイテムの「玉璽」を持っていることが必要。以上の条件を揃えていれば、 197年３月に袁術が皇帝となる。もっともこの宣言は史実通り、有言無実のようなものだが。

屯田制実施（196年10～12月）

史実モードでシナリオ１～３であり、君主として曹操が存在し、韓浩が配下にいて、許昌が支配都市にあり、参謀がいることが必要。さらに資金が3000以上ある場合、196年10～12月の間にこのイベントが発生する。屯田制を実施することで曹操は膨大な兵力と豊かな作物を生み出す多大な数の民を手に入れることに成功したのである。

● 長坂橋の戦い（208年）

● 赤壁の戦い（208年）

三顧の礼（一顧・二顧・三顧）（208年1月以降3ヵ月連続）

史実モードでシナリオ1～4であり、下の「徐庶が辞す」イベントが発生していることが必要。そして劉備が新野を含む8都市以下を支配し、張飛と関羽が配下におり、諸葛亮がまだ見つかっていなければ、208年以降の季節の初めに「一顧」が起き、あとは毎月「二顧」「三顧」が順に発生する。

劉備がプレイヤー君主だった場合選択肢が表示され、その選択次第では連続イベントが終了してしまう。うまく「三顧」まで進めば諸葛亮は劉備の配下（参謀）になる。

曹操の計略により徐庶が劉備の下を去る際、彼は劉備に対し諸葛亮の存在を教えてくれた。そこで早速劉備は諸葛亮の下を訪れるが、3度目にしてようやく相手をし、配下になることに応じる。諸葛亮曰く、劉備の力量を確かめたと。1度や2度の断りで去ったのでは、将来大物にならないというのだ。

これが元でできた言葉が「三顧の礼」。優秀な人材を求める時には、最低でも3度は誘ってみること、それが相手に対する礼儀でもあるという意味である。

徐庶を失うのは辛いが、それ以上の武将、諸葛亮を得られるのだから我慢しよう。

西暦210年

徐庶、劉備の下を辞する（208年1月）

シナリオ1～4（史実）で、劉備と曹操が君主で存在していることが必要。そして劉備の支配都市が新野を含む8都市以下で、曹操の支配都市が許昌を含む劉備の2倍以上の数であることが必要。さらに徐庶が劉備の配下で、程昱が曹操の配下武将であること、諸葛亮がまだ発見されておらず、徐庶が埋伏武将でないことが必要。

以上の条件を満たしていれば、208年1月にこのイベントが発生、程昱の謀略によって徐庶が曹操の配下になる。このイベントは上にある、諸葛亮発見のイベントにもつながるものなので、ユーザー君主が関わっていた場合、慎重に考えた上で選択しなければならないだろう。

甘興覇、呉国へ亡命す（208年4～6月）

史実モードのシナリオ1～4であり、劉表または劉琦が君主として、襄陽と江夏を支配していることが必要。そして孫権が君主として建業と予章を支配して、甘寧と蘇飛が劉表一族君主の配下武将でありかつ埋伏武将でないことが必要。そして甘寧の忠誠度が79以下であった時、このイベントが発生する。

劉表の無能さに見切りをつけた甘寧は、孫権の下に亡命する際、劉表の配下である黄祖にとどめられた。だが黄祖はとどめておきながら甘寧を「たかが海賊風情」と馬鹿にする。怒りに燃えた甘寧は決意を新たにし、取り計らいをしてくれた蘇飛と共に孫権の部下になる。

● 劉備、益州を制す（214年）

● 劉備と孫権の間で荊州を巡っての戦い（214年～215年）

● 関羽死す（219年）

王位即位・皇帝即位（魏・呉・蜀）（216年5月～229年4月）

まずは王位について。曹操の場合はシナリオ1～5（史実）の216年5月。曹操が生きており許昌と鄴を含む12都市を支配、曹丕・曹植・鍾繇が曹操の配下にいる。

劉備の場合はシナリオ1～5（史実）の219年7月。劉備が生きており漢中・成都を含む8都市以上を支配し、諸葛亮・許靖・張飛が配下武将にいる。さらに曹操か曹丕が君主として存在、かつ彼らのどちらかが許昌と鄴を含む12都市以上を支配。

孫権の場合は史実のシナリオ1～6で221年8月。劉備と曹操が王位につき、孫権が存在し、建業と呉を含む8都市以上を支配し、張昭・徐盛・諸葛謹が配下にいること。さらに劉備か劉禅が君主として存在し成都・漢中を含む8都市以上を支配、曹操か曹丕が君主（コンピュータ君主）として許昌と鄴を含む12都市を支配していること。それぞれ以上の条件を満たせば、王位につける。

さらに王位についたあと、皇帝につくことも可能。曹操の場合は220年10月に曹操か曹丕が洛陽を含む12都市以上を支配し、華歆・王朗・司馬懿が配下にいること。

劉備の場合は221年4月に劉備が成都を含む8都市以上を支配し、諸葛亮・譙周・許靖が配下武将であること。そしてすでに曹一族が皇帝で、洛陽を含む12都市を支配いること。

孫権の場合は229年4月に孫権が建業を含む8都市以上を支配し、張休・諸葛格・陸遜が配下にいること。劉備と曹一族が皇帝であること。

以上の条件を満たせば、それぞれ皇帝につくことができる。

西暦220年

● 漢王朝滅ぶ（220年）
● 張飛死す（221年）

● 劉備死す（223年）

出師の表（227年3月）

シナリオ5か6（史実）で227年3月。劉禅が皇帝であり成都・梓潼・下弁を支配、曹一族が皇帝として存在し長安・天水・安定を支配している。さらに曹一族の支配都市が劉禅の2倍以上であり、諸葛亮が劉禅の配下武将で埋伏武将でなく、かつ下弁以外の都市にいる場合、このイベントが発生する。

曹丕の死後、司馬懿を陥れた諸葛亮は「出師の表」を奉って魏討伐軍を編成、北上を開始する。これが「北伐」である。無能な劉禅に対しとくとくと帝王学を説いたこの文章は、胸を打つ作として後々まで語り伝えられた。

九品官人法制定

シナリオ1～6（史実モード）であり、220年の1～6月であること。そして曹操の一族が君主として存在し、陳羣が配下武将として存在、さらに支配都市が12都市以上存在する時、50%の確率で発生するイベント。

この法は州の長官が「秀才」を、郡の長官が「孝廉」を官史の候補者として推挙したもので、漢の時代の選挙制度をさらに強化したものである。曹操の実力本位の人材登用方法に反するものではあったが、曹丕はあえてこの法を取り入れることで、地方豪族の支配を取りつけることに成功した。

SEGA SATURN
セガサターン・
ライセンシィ・スペース
Licensee Space

いつの間にか秋の気配が強くなってきた今日この頃。今回は初参入のインクリメントPを特集。もちろんその他ココでしか話せない(?)メーカーさんのコメントも収録しているぞ!!

iPC iNCREMENT P CORP.

巷を騒がす"iPC三人衆"とはオレ達のことだ!!

初めまして、インクリメントPのクレージーかおると申します。気軽にiPCと読んでくださいね／ さて、iPCのサターン参入タイトルとなる「大運動会」ですが、超面白いので期待していてください／ かくいうボクもゲームの世界に身を投じ幾年月。今はプロデューサーとなり、腰までどっぷりとゲームの面白さに浸りきっております。「大運動会」は「これでどうだ／」と胸を張ってみなさんにお届けできるものができました。

初参入ということで、サターンオリジナルの作品を作ることになったのですが、これも何かのご縁です。ぼくもゲーム好きとして読者の皆さんと一緒にいろいろ楽しんで生きたいと思います。これからもサターンマガジンともどもよろしくね／

どうも初めまして／ iPC娯楽班売人1号ボボでございます。私の前職は某開拓社娯楽組織営業部で、日本の誇る娯楽機械カラオケを売っていました。 そして今回縁ありまして、なんと娯楽の王道SSにて超娯楽大作大運動会を担当させていただけるとは／ めざせ娯楽の3ポイントシュート／というわけでいよいよ本題の大運動会（全然つながってなくてすいません)。この大運動会は熱い。とにかく熱い。初参入でこんなに熱くなってよいのでしょうか。ああ、大運動会でこの熱い想いをラブリーな女の子に託し、このロンリーでシャイでファジーな男に勝利という名の正夢を見せてください。今夜もあの熱い「夢」を追いかけて夜の娯楽班が出動する。君もぜひ参加しないか。知力よりも体力。

お待たせしております「大運動会」も完成に近づいてきました。もう少しだけ期待して待ってて下さいね／ さて、「大運動会」のデバッグをしていて、ひたすら過酷な(?)トレーニングばかりさせられているあかりちゃんの泣きそうな顔（声）に同情してしまう今日この頃、「このゲームをプレイするユーザーの皆さんはどんな気持ちで彼女を指導するんだろう」と、隣でデバッグする2人（クレージーかおるとボボ）の嬉しそうな顔を見るたび不安になります。まったく教官ったら、あかりちゃんの乙女心はまったくわかってくれないし、やったら厳しくてあかりちゃんは弱っていくし（私達が訓練ばかり選んでいるからかも)。皆さんはちゃんと休ませてやって、愛情 こめて指導してあげてね／

プロデューサー
クレージーかおる
31歳。彼女いない歴3年。彼女を誌上で大募集中！ サターンマガジン「クレージー恋人」係で受け付けます。ゲット・ザ・チャンス！

熱血営業マン
ボボヒロシマ
年齢28歳。名前の由来は姓と出生地による。趣味はスキー＆ハードロック。最近ダイエットにチャレンジし、牛丼特盛玉付きを大盛に変更!!

娯楽宣伝担当
PINGA
やっと涼しくなりましたね。よかった！ 暑いの大嫌いなんです、ペンギンなので。でも泳げません。アイラさん水泳教えて〜。

バトルマスターズ 大運動会 おたより ありがとう!

以前サタマガで募集いた「大運動会イラスト」&「イベント行けなかったよ〜ん」係りに予想外にたくさんのおたよりをいただき感謝感激です。あつ〜いメッセージの数々PINGAはホントにうれしいです／ イベントになかなか参加できない北海道在住の吉田さんのような方のためにこれからもできるだけ多くの人にいろんなアイテムや情報がお届けできるように頑張りますので、じゃんじゃんお便り下さ〜い。これを糧に発売まであと一息／ スタッフ一同頑張ります。

東京都、工藤純君の作品。とーってもプリティなイラストありがとう。この他にもたくさんあったけど、またの機会に。ごめんね。

バトルマスターズ 大運動会 耳より情報

秋深し、いよいよ発売迫る／ というわけで期待高まる読者の皆さんにお知らせ。全国主要販売店にて大運動会予約キャンペーンが実施されるぞ。参加店にて大運動会を予約すると、なんとオリジナルポスター&CDシングルがもれなくもらえる。詳しくはインクリメントPのホームページで大公開中。近くイベントの発表があるかも!?

アクレイムジャパン

朝晩と冷え込みますね〜。皆様いかがお過ごしですか？ あっ、ご挨拶遅れました。私、アクレイムのお家の管理人をしてます"ゆかり"と申します。お家といっても2DKではありません。インターネット上のHOMEなんでございます。現在当ホームは改装中で、忙しくしております。11月1日に完了しますので、ぜひ入らしてくださいませ。acclaim-jp.com（管理人・ゆかり）

アテナ

今度宣伝担当になりました"伝説の女"吉田SHUKOです。伝説とは何か……？ これまでに数々のエピソードを残しておりますが……すべてお酒が悪いんだ〃 おまわりさん5人に囲まれて連れて行かれそうになったこともありました。ちなみに趣味は雑巾しぼりとツボ作り、そしてサンドアールです。こんな私ですが、ヨロシクお願いします❤（広報部"パチンカー"SHUKO）

イマジニア

「メルティランサー」の発売日が決まりました。12月13日の金曜日です（不吉な……）。そこでニュースなんですが、初回限定に限りスペシャルエディションと題して特別版を精算します。ソフトの他に12センチフルサイズCDとオリジナルCDケース、それからカレンダーなどを同梱したものです。下手すると予約でしか手に入らないので早めにチェックしてね。（広報・堀切）

グラムス

10月2日夜9時より文化放送にて「浅田葉子のグラムス レディオ ナイト」スタート／ パーソナリティの浅田葉子さんをメインに、ゲストを迎えてのトークや、人気声優陣によるラジオドラマなどなど、盛りだくさんの内容でお送りします。'97年1月からは、「クォヴァディス」関連の番組に内容も一新し、みなさんにお届けする予定ですので、どうぞお楽しみに／（広報・きむら）

クリップハウス

「えっ、何だよクリップハウスって聞いたことないよ」と思ったあなた／ 何を隠そう今回「天城紫苑」ではじめましてのクリップハウスです。「何だよこのゲームタイトル、読めないよ／」なんて言わず、温かい目で見守ってください。温泉フリークの人なら映像を見てすぐ分かる、実在の伊豆の天城荘でロケをしました。これからもがんばりますので応援してください／（バニー）

コンパイル

みんな元気カナ？ ぱよえ〜んツアーとともに去った夏に別れを告げて、深まりゆく秋に心ときめかせている今日この頃です。ところで「ぷよサターン、ごぷさた〜ん」キャンペーンを知ってる？ 今サターン版「ぷよぷよ通」を買ってパッケージ内のハガキで応募すると毎月100名に風船ぷよに輪がついたナイスな「ぷよサターン」が当たるのでよろしく／（販売促進部・カワシマ）

サイメイト

初めまして。11月に「バップ・ブリーダー」というSLGを発売しますので、どうぞよろしくお願いいたします。

そのゲームの中で女神の声をやってもらった劇団サンスーシーのメンバーが、12月23日に高田馬場アートボックスで「真冬の夜の夢」という劇を講演しますので、みんなで観に行きましょう（うちの音楽担当も作曲してるのでよろしく／）（広報・小嶋）

ジャレコ

冬から春へ「ファンタステップ」、「忍者じゃじゃ丸くん」そして「ゲーム天国」へと続きます。「ファンタステップ」では、絵本の世界で繰り広げられる不思議な冒険の物語をプレイヤー自身が創り出していきます。キャラクターのセリフは"声"ではなく"音"で奏でられ、「TARAKO」さんの優しいナレーションが物語を紡ぎだしてくれます。次回はじゃ？（業務企画室・M）

タイトー

みなさんこんにちは。さて、この冬タイトーからは（気が早いかな!?）あの懐かしの名作「スペースインベーダー」がセガサターン版で発売になります。対戦仕様や新ルールでリニューアルしますので、年末年始の定番商品としてぜひどうぞ（本当に気が早いけどチェックしてね）。

（"この号が出る9日後には嫁に行くぞ"の新セクション・TG-PUB所属のまーこ）

データイースト

「探偵神宮寺三郎〜未完のルポ〜」の発売に伴い、"謎の事件簿キャンペーン〃"を行います。「謎の事件簿」神宮寺三郎編の犯人を解き、アンケートハガキに答を記入するというもので、正解者の中から抽選で1,000名に、なんと神宮寺愛用システム手帳が当たっちゃいます。アンケートハガキはゲームを買わないと手に入らないので、みんな買ってね／（宣伝・えび）

バンダイ

最近旅をしました。心の底から笑ったり怒ったり悲しんだり泣いたり、久々に自分の感情を出した気がします。仕事では激怒は日常茶飯事なのですが……。何か「私」だぁって思いました。SIX FLAGSではセガさんの「NiGHTS」の実演テントがあったっけ。歯医者も行ってます。ハンバーガー食ったら詰め物が取れてしまったのだ。とても痛かったのれす。（広報・河阪）

ビック東海

いよいよ秋も深まり青空が心地良い今日この頃、皆様いかがお過ごしでしょうか？ 現在私どもは「CRITICOMザ・クリティカルコンバット」という3D格闘対戦ゲームの発売に向けて忙しい日々を送っています。ハリウッドのCG制作スタッフが技術の粋を集めて作った迫力ある3次元映像が、ブラウン管いっぱいに映し出されます。近々発売日が決定。お楽しみに。（広報・釣キチ）

BPS

ビーピーエスという名前を知らなくても「テトリス」「首都高バトル」シリーズは知っているはずだと思います。

今回紹介するのはルーカスアーツ社のソフトです。サターン版は「ハークスアドベンチャー」です。発売は'97年春頃になります。みなさんご期待くださいね／

（広報・K）

YANOMAN GAMES

最近ちょっぴりセンチメンタルな気分になっているあなたにとっておき情報〃 11月に開催されるE3ではみんなをあっ／と驚かせるからね。楽しみにしていてください。それから「キューブバトラー」の情報がヤノマンゲームズのホームページで知ることができるヨ。見てね。

http://www2.marinet.or.jp/~yanoman/ （広報・たかこ）

ライセンシィ・スペースではおハガキを募集中

各メーカーの広報や宣伝担当の方々への質問を募集しています。名前（本名）や住所はきちんと書くこと／ 常識だからね。

●あてさき

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
「ライセンシィ・スペース」係

全ソフトの"今"がわかる！

セガサターンソフトデータバンク

SEGA SATURN SOFT DATA BANK

―1994年11月24日～1996年10月4日―

ソフトが次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.31の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから、最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料に活用してみてね。

データバンクの見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に至っていないものは「ー」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「ー」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。また、②、③は、CDソフト2枚組、3枚組などを示しています。対応周辺機器の略記については、P.130の「新作ソフトスケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
94年11月発売ソフト								
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	9.1013	9.25	
2	22日	MYST	サンソフト(サン電子)	7800	ADV	8.0579	ー	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	5.8023	ー	
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5800	TAB	5.5231	ー	
5	22日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	5.3071	ー	
94年12月発売ソフト								
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7800	ADV	6.3612	ー	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	5.404	ー	ハンドル
8	9日	クロックワーク ナイト ～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	4800	ACT	7.4084	ー	
95年1月発売ソフト								
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	7.7735	7.0	タップ
10	27日	GOTHA ～イスマイリア戦役～	セガ	6800	SLG	6.1218	5.66	
95年2月発売ソフト								
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	セガ	8800	SPT	8.3933	7.33	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.6089	7.33	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト(サン電子)	6800	PUZ	7.5483	6.66	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイSpecial	ジャレコ	6900	TAB	7.3829	7.33	18推
95年3月発売ソフト								
15	3日	ポポイっとへべれけ	サンソフト(サン電子)	6000	PUZ	5.3529	5.0	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6800	SHT	8.7738	8.66	アナログ
17	10日	麻雀巌流島	アスキー	6800	TAB	5.5	5.33	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	5.3509	6.33	
19	25日	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	光栄	8800	ETC	6.6212	7.0	
20	31日	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	データイースト	6800	TAB	7.5474	6.33	
95年4月発売ソフト								
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	8.6523	9.33	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	光栄	8800	ETC	6.7058	6.33	
23	1日	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	光栄	8800	ETC	6.0925	6.33	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7800	TAB	6.826	6.66	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	セガ	8800	ETC	8.0388	6.0	
26	28日	三國志Ⅵ	光栄	14800	SLG	7.8061	6.33	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A・RPG	7.1847	7.33	
28	28日	輝水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	7.017	5.33	
95年5月発売ソフト								
29	19日	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.2505	7.0	
30	26日	スーパーリアル麻雀PV	セタ	8800	TAB	8.5173	8.0	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	8.1462	7.0	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	6.5622	4.66	ハンドル
95年6月発売ソフト								
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	7.2321	6.33	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト(サン電子)	8900	TAB	6.7878	7.33	マウス
35	16日	～制服伝説～ プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	4.6847	3.66	18推
36	23日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	KAZE	5800	PIN	8.746	8.33	マウス
37	23日	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～	セガ	5800	RPG	7.3966	5.66	18推
38	30日	斬・忍伝	セガ	4800	ACT	6.2234	6.0	18推
95年7月発売ソフト								
39	7日	平成天才バカボン すすめ！ バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800	PUZ	6.5102	6.0	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	3.4859	4.33	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	8.8088	8.0	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	3.2261	3.33	マウス
43	21日	リグロード サーガ	セガ	5800	RPG	7.6	7.0	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	4.7019	6.0	
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	4.0	4.66	
46	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲーム アーツ	5800	ADV	8.3868	7.0	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	7.819	8.0	②
48	28日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	4800	ACT	7.5923	6.0	
49	28日	THE野球拳スペシャル～今夜は12回戦～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	7.2072	6.66	X
50	28日	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	コナミ	5800	SPT	7.3452	7.0	
95年8月発売ソフト								
51	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	5.8661	5.66	ハンドル
52	4日	麻雀海岸物語～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	マイクロネット	6800	TAB	2.6666	4.0	18推
53	11日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.1597	7.0	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	7.6088	6.66	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	7.4814	5.66	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5800	ACT	7.0996	7.0	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	6.6783	6.0	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A・RPG	6.6723	6.0	
59	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	5.1785	5.66	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	6.5903	6.66	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A・RPG	9.0364	8.33	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク／サムシンググッド	6800	TAB	6.5882	6.66	
63	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	6.4375	6.33	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	4.7391	5.33	
95年9月発売ソフト								
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	6.2702	6.0	
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	9.1147	8.66	
67	15日	将棋まつり	セタ	9200	TAB	7.875	6.66	
68	22日	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	セガ	7800	SLG	9.0359	8.33	マウス
69	22日	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	8.5261	8.0	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	7.2916	6.33	②、18推
71	22日	Break Thru！	翔泳社／BMGビクター	5800	PUZ	5.2333	5.33	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	8.6086	7.33	
73	29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	8.262	7.0	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	8.2815	6.66	
75	29日	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	7.5847	7.33	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.6002	7.0	
77	29日	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	アスミック	8800	ETC	8.0882	6.0	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.2727	6.33	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	7.3385	7.0	
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	6.6363	6.66	マウス
81	29日	天地無用！ 魎皇鬼ごくらく CD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア(アローマ)	7800	ETC	6.6913	7.0	X
82	29日	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	セガ	5800	SHT	6.4794	4.66	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE I ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.8947	6.0	18推、マウス
84	29日	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	イマジニア	7800	TAB	4.2941	5.33	18推
95年10月発売ソフト								
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.7326	ー	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	1280	ETC	8.1951	ー	
87	13日	ゲームの鉄人 THE上海	サンソフト(サン電子)	6800	PUZ	6.5384	6.0	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	7.9444	6.33	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.6827	7.0	
90	20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	7.4761	6.0	②、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～	ソネット・コンピュータエンタテインメント	6800	TAB	6.8275	5.0	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	8.9712	8.0	
93	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4800	PUZ	7.713	7.0	マルチ
94	27日	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	7.5662	6.0	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	7.1176	6.33	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	7.0	6.33	マルチ
97	27日	ハングオンGP'95	セガ	5800	RAC	6.7264	5.0	ハンドル
98	27日	結婚前夜(限定販売)	小学館プロダクション	2000	ETC	4.8928	ー	
99	27日	「占都物語」その I	CRI	5800	ETC	5.0	5.0	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	ー	5.33	18推、マウス
95年11月発売ソフト								
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	8.0564	7.66	ハンドル
102	3日	ただいま惑星開拓中！	アルトロン	5800	SLG	5.0909	3.33	
103	10日	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	セガ	4800	PUZ	8.2366	6.33	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
104	10日	峠KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	7.9	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~結城晶~	セガ	1280	ETC	7.897	—	
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~パイ・チェン~	セガ	1280	ETC	8.0326	—	
107	17日	RAY MANレイマンよ／エレクトゥーンを救え／	UBIソフト	5800	ACT	7.3793	6.66	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	7.5692	7.0	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	6.4379	5.66	
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	—	5.66	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト(サン電子)	4900	PUZ	7.125	5.33	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	8.1586	8.0	
113	22日	ギャラクシーファイト ~ユニバーサル・ウォリアーズ~	サンソフト	5800	ACT	7.3895	5.66	
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	6.7857	7.0	
115	22日	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	4.625	5.0	
116	22日	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4800	PUZ	—	4.33	
117	24日	バーチャコップ(銃同梱／ソフト単品)	セガ	7800/5800	SHT	9.0841	9.0	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	8800	TAB	8.2014	7.0	X
119	24日	闘神伝S	タカラ／セガ	5800	ACT	6.6997	7.0	
120	24日	金沢将棋	セタ	7900	TAB	8.1875	5.66	
121	24日	シュトラール ~秘められし七つの光~	メディアエンターテイメント	4800	ACT	—	5.33	
		95年12月発売ソフト						
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	9.4342	9.66	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	7.3448	6.0	マルチ
124	1日	爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	6.7647	5.66	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~ウルフ・ホークフィールド~	セガ	1280	ETC	7.4687	—	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~ラウ・チェン~	セガ	1280	ETC	8.2142	—	
127	8日	BUG／ ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	5.8695	6.33	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	4.0666	4.33	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	—	5.33	
130	8日	日向さくらの想い出+着せ替え GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	やのまん	5800	PUZ	7.1724	6.0	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.0571	6.66	
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	8.906	8.0	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	8.2698	7.66	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ~デビルズコース~	ビック東海	5800	SPT	8.3529	7.33	マルチ
135	15日	クロックワーク ナイト~ペパルーチョの福袋~	セガ	6800	ACT	7.9756	6.66	②
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.7201	7.0	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	7.0833	5.66	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	6.7391	6.0	
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	6.1473	6.0	ハンドル
140	15日	結婚~Marriage~	小学館プロダクション	6800	SLG	3.3437	5.0	
141	15日	EMIT バリューセット	光栄	15800	ETC	—	—	③
142	21日	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	グラムス	6800	SLG	7.1032	5.66	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	8.0463	7.33	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.4604	7.66	
145	22日	ゴジラ―列島震撼―	セガ	5800	SLG	7.5492	7.0	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	6.2117	6.0	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	4.4444	4.66	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.2631	6.0	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.8634	8.0	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	9.1862	9.33	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	7.9821	5.33	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	4.33	マウス
		96年1月発売ソフト						
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	7.9389	7.66	
154	12日	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	3.2857	4.66	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	6800	SHT	7.2	6.0	②
156	19日	必殺パチンココレクション	サンソフト(サン電子)	6800	TAB	7.0625	6.0	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	8.6144	8.33	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	ACT	8.4694	8.0	マルチ
159	26日	でろ~んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	7.5	6.33	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~舜帝~	セガ	1280	ACT	7.9629	—	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~リオン・ラファール~	セガ	1280	ETC	7.6	—	
		96年2月発売ソフト						
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	7.0666	7.0	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	6.5757	5.66	マウス
164	2日	NINKU―忍空―~強気な奴等の大激突／~	セガ	5800	ACT	6.1	6.0	
165	9日	天地無用／ 魎皇鬼温泉湯けむりの旅	ユーメディア(アローマ)	8900	ADV	6.7704	5.0	②、18推
166	9日	PDウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	6.4545	6.0	
167	16日	ROBO・PIT(ロボ・ピット)	アルトロン	5800	ACT	7.5657	6.33	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	—	6.0	
169	16日	DEATH MASK	バンタン電脳工場	8800	ADV	—	6.0	③
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	9.0437	9.0	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう／	セガ	6800	SLG	8.4231	7.33	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	7.0333	6.33	
173	23日	提督の決断Ⅱ	光栄	10800	SLG	7.4347	5.66	マウス
174	23日	サンダーホークⅡ	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	6.9508	6.33	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	6.6818	6.33	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱／ソフト単体)	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	6.5714	5.66	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	5800	ADV	5.9615	6.66	
178	23日	くるりんPA／	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	7.1818	6.66	
179	23日	料理の鉄人~キッチンスタジアムツアー~	HAMLET(博報堂)	5000	ETC	—	5.66	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	5.0952	5.33	マウス
181	23日	おまかせ／ 退魔業(セイバーズ)	セガ	5800	ADV	8.5217	7.33	
		96年3月発売ソフト						
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	8.2937	7.33	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	8.0257	7.66	
184	1日	GOTHAⅡ・天空の騎士	光栄	6800	SLG	7.3103	6.0	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~影丸~	セガ	1280	ETC	7.5405	—	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~ジェフリー・マクワイルド~	セガ	1280	ETC	7.4	—	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	—	—	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	7.5937	6.66	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	5800	PUZ	6.9647	6.0	
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	6.2413	6.0	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	8.9344	8.33	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲーム アーツ	5800	SHT	9.0553	8.0	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	7.5645	7.33	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A・RPG	7.5647	6.66	
195	15日	FIFAサッカー'96	EAV	5800	SPT	4.5	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	6800	ETC	5.0454	6.0	
197	15日	ブレインバトルQ	CLEF	4800	QIZ	5.8235	5.0	
198	15日	ZORKⅠ	翔泳社	5800	ADV	—	6.33	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	OZクラブ／ブイ・アイ・ピー	6800	QIZ	5.0588	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	5.9444	5.0	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	4.9523	3.0	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	5.5	6.0	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	6.0	6.0	マウス
204	22日	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5800	SHT	9.2189	9.66	
205	22日	水滸演武~風雲再起~	データイースト	5800	ACT	7.9452	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.8	7.66	
207	22日	My Best Friends ~st.アンドリュー女学園編~	アトラス	6800	PUZ	7.4736	5.33	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.46	4.33	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	—	5.0	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	7.5625	6.66	
211	22日	ISTO É ZICO ~ジーコの考えるサッカー~	MIZUKI	5800	ETC	—	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	7800	ACT	8.7433	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.6322	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	8.5434	8.0	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	8.1022	7.33	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.4045	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	8.0176	8.0	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800	ETC	7.5833	6.66	
219	29日	麻雀同級生Special(プレミアムパック／ソフト単品)	メイクソフトウェア	8800/6800	TAB	7.3157	8.0	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.5405	6.66	
221	29日	ぐっすんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	6.56	6.33	
222	29日	HORROR TOUR (ホラーツアー)	オー・シー・シー	5800	ADV	4.9375	6.66	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	—	5.66	
224	29日	WORLDCUP GOLF ~IN ハイアット ドラドビーチ~	ソフトビジョンインターナショナル	5800	SPT	—	4.0	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	日本システム	6800	TAB	5.5714	4.66	X
226	29日	ゲックス	BMGビクター	5800	ACT	—	5.33	
227	29日	モータルコンバットⅡ完全版	アクレイムジャパン	5800	ACT	6.2894	6.33	X
228	29日	超兄貴 ~究極…男の逆襲~	メサイヤ	5800	SHT	4.6666	5.66	18推
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	6.6666	5.66	X
230	29日	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.66	マルチ
		96年4月発売ソフト						
231	5日	2度あることはサンドア~ル	CRI	5800	ETC	8.1393	7.33	
232	5日	七つの秘館	光栄	7800	ADV	7.8533	6.33	③
233	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	5800	ADV	7.1787	5.33	X、マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.1787	—	マルチ
235	5日	鉄球 ~TRUE PINBALL~	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	5.4	6.0	
236	19日	3×3EYES ~吸精公主~S	日本クリエイト	7300	ADV	8.3768	7.0	③
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	—	5.0	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	3.0	4.33	
239	19日	タイタンウォーズ	BMGビクター	5800	SHT	—	5.66	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	8.7773	7.66	X
241	26日	THOR~精霊王紀伝~	セガ	5800	A・RPG	8.5633	8.0	
242	26日	アイレム アーケードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	4.0	5.66	
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8800	ADV	6.6216	5.0	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	8.4	7.0	マウス
245	26日	首領蜂(ドンパチ)	アトラス	5800	SHT	7.0303	5.0	
246	26日	ロックマンX3	カプコン	5800	ACT	6.6122	5.66	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイⅡ	ジャレコ	7800	TAB	9.176	8.33	②、X
248	26日	美少女バラエティゲームラピュラスパニック	BMGビクター／翔泳社	5300	TAB	—	4.66	
249	26日	ゲン ウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	6.33	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6800	ACT	—	5.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
251	26日	レボリューションX	アクレイムジャパン	5800	SHT	—	4.33	18推、マウス
96年5月発売ソフト								
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ〜年下の天使たち〜	ソネットコンピュータエンタテインメント	5800	TAB	8.109	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	7.6428	—	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.6779	5.66	
255	17日	スーパーリアル麻雀PⅥ	セタ	8800	TAB	7.95	7.33	X
256	24日	FEDA・リメイク!〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	やのまん	6300	SLG+RPG	7.9186	5.66	マウス
257	24日	実戦 パチスロ必勝法!3	サミー工業	6800	TAB	7.5714	7.0	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	セガ	4800	QIZ+PUZ	6.923	6.66	
259	24日	メタルブラック	ビング	5800	SHT	8.5675	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	—	6.0	②
261	31日	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.393	6.0	
262	31日	ウィザードリィⅥ&Ⅶコンプリート	データイースト	6800	RPG	7.9516	6.0	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	—	4.66	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンス R プレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	7.5645	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.3273	7.33	
96年6月発売ソフト								
266	7日	ダライアスⅡ	タイトー	5800	SHT	6.6538	5.33	
267	7日	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	テクノソフト	SHT	SHT	6.4285	5.0	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガコミュニケーションズ	5800	SHT	7.4255	7.33	
269	14日	ビッグ一撃!パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5800	ETC	—	7.0	
270	14日	犯行写真〜縛られた少女たちの見たモノは?〜	イマジニア	6800	ADV	5.3333	4.33	18推
271	14日	痛快!スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	—	5.0	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5800	SHT	6.4	5.33	アナログ
273	28日	月花霧幻譚〜TORICO〜	セガ	6800	ADV	7.9692	6.33	
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	4.66	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	8.7651	7.66	
276	28日	餓狼伝説3 —遥かなる闘い—	SNK	6800	ACT	6.4432	6.0	
277	28日	誕生S〜Debut〜	NECインターチャネル	6800	SLG	8.1007	7.0	18推
278	28日	井出洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	—	5.0	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネットコンピュータエンタテインメント	2480	ETC	5.8717	—	
280	28日	必殺!	バンダイビジュアル	5800	ACT	—	5.66	
281	28日	一発逆転〜ギャンブルキングへの道〜	BMGビクター/POW	5800	ETC	—	6.0	
282	28日	大牌砦(DAITORIDE)	メトロ	5800	PUZ	—	6.66	
283	28日	課兄弟劇場第一巻 麻雀篇	ユーメディア(アローマ)	5800	TAB	—	6.0	
96年7月発売ソフト								
284	5日	NiGHTS(ナイツ)(セガマルチコントローラー同梱/ソフト単品)	セガ	7800/5800	ACT	9.3449	9.66	マルコン
285	5日	ソニックウィングス スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	7.0869	5.0	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	6.2112	—	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	8.7402	7.66	
288	12日	AQUAZONE for Saturn	9003, inc	5800	SLG	6.4545	7.33	
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	—	4.66	
290	12日	デススロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	—	6.66	
291	12日	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	6800	PIN	—	5.0	
292	12日	WIPEOUT(ワイプアウト)	ソフトバンク	5800	RAC	7.975	6.66	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	8.5145	7.33	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	8.2868	7.33	マルチ
295	19日	昇龍三國演義	イマジニア	6800	SLG	—	5.33	
296	19日	SEGA AGES VOL.2/スペースハリアー〈ミッションスティック同梱/ソフト単品〉	セガ	6800/3800	SHT	8.5539	8.0	アナログ,マルコン
297	19日	ときめきメモリアル〜forever with you〜〈デラックス版/スペシャル版〉	コナミ	6800/9800	SLG	8.8231	7.33	マウス
298	19日	麻雀狂時代 Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	—	5.0	②、18推
299	26日	パズルボブル2X	タイトー	5800	PUZ	8.421	8.0	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	8.4786	8.66	
301	26日	時空探偵DD〜幻のローレライ〜	アスキー	6800	ADV	6.3846	5.33	②
302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	8.8461	5.0	
303	26日	プラドルDISK Vol.1 木下優	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
96年8月発売ソフト								
304	2日	激烈パチンカーズ	BMGビクター	5800	ETC	—	4.0	
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.0	
306	2日	Body Special 264	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	—	5.66	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	8.4074	6.33	18推
308	9日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.33	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	②
310	9日	デス クリムゾン	エコールソフトウェア(エコール)	5800	SHT	—	3.0	銃
311	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK/ADK	5800	ACT	7.6419	8.0	
312	9日	同級生if	NECインターチャネル	7800	ADV	8.8315	7.0	18推、マウス
313	9日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	サン電子(サンソフト)	6500	RPG	7.6386	5.0	
314	9日	新型くるりんPA!	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	—	7.0	
315	9日	NIGHTRUTH(ナイトゥルース)Explanation of the paranormal #1「闇の扉」	ソネットコンピュータエンタテインメント	6800	ADV	6.6	5.33	②、18推
316	9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	6.6428	5.33	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	—	4.33	
318	9日	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	6900	ADV	8.44	7.33	
319	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター	4800	SPT	7.0909	6.66	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol.1	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol.2	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	童	6800	TAB	—	5.33	X
323	23日	ジャパン スーパー バス クラシック'96	ナグザット	6800	SLG	—	6.0	
324	23日	駿才—競馬データSTABLE—	ナグザット	8800	ETC	—	4.33	
325	23日	3D Lemmings	イマジニア	6800	PUZ	—	6.33	
326	23日	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	—	6.33	
327	23日	本格プロ麻雀 徹萬Special	ナグザット	5800	TAB	—	7.66	
328	23日	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	5800	SHT	—	6.33	
329	30日	ファイティングバイパーズ	セガ	6800	ACT	9.23924	9.0	
330	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	5800	ADV	—	4.33	
331	30日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	5800	SHT	—	6.66	
332	30日	STRIKER'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.0	
333	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	5800	PUZ	—	5.66	
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A・RPG	8.1096	7.0	マルコン
335	30日	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	SPT	—	5.66	
336	30日	プラドルDISK Vol.2 内山美紀	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
337	30日	テトリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	—	6.33	
338	30日	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	パックイン・ビデオ	6800	RAC	—	5.33	ムービーカード
96年9月発売ソフト								
339	6日	ハートビートスクランブル	イマジニア	6800	ADV	—	3.0	
340	6日	天地を喰らうⅡ〜赤壁の戦い〜	カプコン	5800	ACT	—	6.0	
341	6日	鋼鉄霊域(スティールダム)〈通信ケーブル同梱/ソフト単品〉	テクノソフト	6800/5800	SHT	—	5.66	通信ケーブル
342	13日	ウルトラマン図鑑	講談社	6800	ETC	—	—	ムービーカード
343	13日	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	5800	PUZ	—	5.66	
344	13日	ポリスノーツ	コナミ	6800	ADV	9.2758	8.33	③、マウス銃
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	9.4339	9.66	
346	20日	SEGA AGES/アウトラン	セガ	3800	RAC	—	7.33	ハンドル,マルコン
347	20日	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	バンダイ	4800	SHT	—	7.0	
348	20日	Destruction Derby(デストラクションダービー)	ソフトバンク	5800	RAC	—	6.66	
349	20日	リアルバウト餓狼伝説	SNK	8800	ACT	—	8.33	RAM同梱
350	20日	セガラリー・チャンピオンシップ プラス	セガ	5,800	RAC	—	—	モデム
351	27日	サクラ大戦(ソフト単品/特別限定版)	セガ	6800/9800	ADV	—	8.33	②、マウス
352	27日	SEGA AGES/アフターバーナーⅡ	セガ	3800	SHT	—	7.33	アナログ,マルコン
353	27日	マジカルドロップ2	セガ	5800	PUZ	—	5.66	
354	27日	奥寺康彦の世界をめざせ! サッカーキッズ(入門編)	富士通パレックス	4800	ETC	—	—	マウス
355	27日	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	6800	A・PUZ	—	6.0	
356	27日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーブレイン	5000	ETC	—	5.66	
357	27日	三國志Ⅴ	光栄	9800	SLG	—	7.33	
358	27日	サンダーフォース ゴールドパック 1	テクノソフト	4800	SHT	—	5.33	
359	27日	女子高生の放課後…ぷくんパ	アテナ	4980	PUZ	—	6.0	
360	27日	闘神伝URA	タカラ	5800	格闘ACT	—	5.33	
361	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	—	7.33	
362	27日	ホーンテッドカジノ	ソシエッタ代官山	7900	TAB	—	5.33	③、X
363	27日	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
364	27日	麻雀四姉妹 若草物語	ナグザット	8800	TAB	—	4.66	X
365	27日	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編	SharRock	5800	TAB	—	4.0	18推
96年10月発売ソフト								
366	4日	actua SOCCER	ナグザット	5800	SPT	—	5.33	
367	4日	アンジェリークSpecialプレミアムBox	光栄	8800	SLG	—	—	
368	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	6800	SLG	—	7.66	マウス
369	4日	エターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	—	6.33	
370	4日	カオス コントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	—	4.0	マウス、銃
371	4日	GAME WARE vol.3	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	—	—	
372	4日	Turf Wind'96 〜武豊 競走馬育成ゲーム	ジャレコ	6800	SLG	—	6.0	
373	4日	平和パチンコ総進撃	ナグザット	7800	ETC	—	4.66	
374	4日	麻雀大会Ⅱ Special	光栄	6800	TAB	—	6.33	

なんでもデータバンク

サターンの女性ユーザーの比率は?

新世代ゲーム機戦争も役者がそろって、一進一退の均衡状態のようだけど、最近のユーザーの動向はどうなっているのかな? そのカギを握りそうなのが、女性ユーザーの獲得数。サターンも新価格になって以来、着実に女性ユーザーが増えているそうだが、実際のところはどうなのだろう。「爆発的ではないですが、女性ユーザーの方は着々と増えていますよ。年末は「LuLu」や「エネミー・ゼロ」などが一般の女性の方などにオススメじゃないかと思います(セガ広報)」。う〜ん、そうはいっても、まだまだセガサターンの主力タイトルは硬派なアーケードゲーマー向けが多いような気もするよね。ちなみにサタマガとうちの兄弟誌のデータで見ると、「サタマガ」読者の中の女性比率は5.8%、「ザ・プレイステーション」は10.8%、「スーパー64」は14.8%と、かなり違うのがわかる。ま、これがすべてじゃないけれど、こんな数字を見ると、もう少しそのテのユーザー向けのソフトもほしい気もするよねぇ……

データバンクINDEX

こちらの〝データバンクINDEX〟では、ここまでにリスト化してあるサターンソフトを、あいうえお…の50音順で、整理してあるぞ。まずはここで探したいタイトルを見つけだし、その右にある〝ソフトNo.〟で検索してみよう。〝ソフトNo.〟は、各タイトルの横に発売順で記載してあるぞ。

新作ソフトスケジュール
NEW SOFT SCHEDULE

スケジュール表の見方

【ジャンル】**ACT**…アクション／**RPG**…ロールプレイング／**SHT**…シューティング／**ADV**…アドベンチャー／**SLG**…シミュレーション／**SPT**…スポーツ／**RAC**…レース／**PUZ**…パズル／**TAB**…テーブル／**A・RPG**…アクションロールプレイング／**QIZ**…クイズ／**EDU**…エデュテイメント／**MOV**…インタラクティブムービー／**ETC**…その他
【対応機器】**ハンドル**…レーシングコントローラー／**マウス**…シャトルマウス／**マルチ**…マルチターミナル6／**アナログ**…アナログミッションスティック／**ケーブル**…対戦ケーブル／**マルコン**…セガマルチコントローラー
【年齢制限など】**18推**…18歳以上推奨／**X**…X指定／②、③などは2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

SEGASATURN セガサターン

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
10月	11日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	6,800円	ゲーム アーツ	TAB	
	18日	マイティヒット	5,800円	アルトロン	SHT	銃
	18日	Jewels of Oracle オラクルの宝石	5,980円	サンソフト	PUZ	マウス
	18日	ラングリッサーIII（スペシャルパッケージ）	6,200円	メサイヤ	SLG&RPG	
	22日	スターファイター3000	6,800円	イマジニア	SHT	
	25日	ワールドシリーズベースボールII	5,800円	セガ	SPT	
	25日	シェルショック	5,800円	EAV	SHT	
	25日	LUNAR SILVER STAR STORY	6,800円	角川書店	RPG	
	25日	マスターオブモンスターズ ネオ・ジェネレーションズ	6,800円	東芝EMI	SLG	
	25日	BATSUGUN	5,800円	バンプレスト	SHT	
11月	1日	LULU	4,800円	セガ	ETC	マウス
	1日	セクシーパロディウス	4,800円	コナミ	SHT	
	1日	バップブリーダー	5,800円	サイ・メイト	SLG	
	1日	アースワームジム 2	5,800円	タカラ	ACT	
	1日	伝説のオウガバトル	5,800円	リバーヒルソフト	S・RPG	
	8日	リグロード サーガ 2	5,800円	セガ	S・RPG	
	8日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣（ソフト単体）	5,800円	SNK	格闘ACT	RAM
	8日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣（RAM同梱）	8,800円	SNK	格闘ACT	RAM
	12日	DX日本特急旅行ゲーム	5,800円	タカラ	TAB	
	15日	FIST	6,800円	イマジニア	格闘ACT	
	15日	ブラッドファクトリー	5,800円	インタープレイ/EAV	A・SHT	
	15日	デジタルピンボール ネクロノミコン（仮称）	5,800円	KAZE	ETC	
	15日	上海 Great Moments	6,500円	サンソフト	PUZ	マウス
	15日	風水先生	5,800円	HAMLET（博報堂）	SLG	
	15日	ファンキー・ファンタジー	5,800円	吉本興業	S・RPG	
	22日	AQUAZONEオプションディスク Vol.1（仮称）	2,000円	セガ/オープンブック9003	SLG	
	22日	AQUAZONEオプションディスク Vol.2（仮称）	2,000円	セガ/オープンブック9003	SLG	
	22日	AQUAZONEオプションディスク Vol.3（仮称）	2,000円	セガ/オープンブック9003	SLG	
	22日	AQUAZONEオプションディスク Vol.4（仮称）	2,000円	セガ/オープンブック9003	SLG	
	22日	AQUAZONEオプションディスク Vol.5（仮称）	2,000円	セガ/オープンブック9003	SLG	
	22日	IRON MAN／XO	5,800円	アクレイムジャパン	ACT	
	22日	NFLクォーターバッククラブ'97	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	22日	カオス コントロール リミックス	4,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	マウス、銃
	22日	マジックカーペット	5,800円	EAV	SHT	マルコン
	22日	マジックカーペット限定版（マルコン同梱版）	7,800円	EAV	SHT	マルコン
	22日	★セガサターン用ワープロセット（プリンター込）	29,800円	光栄	周辺	キーボード
	22日	ステークス ウィナー	5,800円	ザウルス	ACT	
	22日	ハイパーデュエル	5,800円	テクノソフト	SHT	
	22日	TRY RUSH DEPPY	5,800円	日本クリエイト	ACT	
	29日	電脳戦機バーチャロン	5,800円	セガ	対戦ACT	モデム、ツインスティック
	29日	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	5,800円	セガ	SPT	マルチ
	29日	美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～	5,800円	エンジェル	格闘ACT	
	29日	太閤立志伝II	7,800円	光栄	SLG+RPG	
	29日	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	3,800円	SADA SOFT	ETC	
	29日	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	5,800円	データイースト	ADV	
11月	29日	銀河英雄伝説	5,800円	徳間書店	SLG	
	29日	西暦1999 ファラオの復活	5,800円	BMGビクター／ロボトミー	ACT	
	29日	対局将棋 極II	6,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	上旬	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	2,480円	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ETC	限定、ムービーカード
	未定	戦国ブレード	6,800円	アトラス	SHT	
	未定	プリクラ大作戦	6,800円	アトラス	A・SHT	
	未定	ぱにっくちゃん	6,800円	イマジニア	ADV	
	未定	大運動会	5,800円	インクリメントP	SLG	
	未定	NHL パワープレイ'96	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SPT	
	未定	真髄対局囲碁 碁仙人	8,900円	J・ウィング	TAB	
	未定	サンダーフォース ゴールドパック 2	4,800円	テクノソフト	SHT	
	未定	怪盗セイント・テール	6,800円	トミー	ADV	
	未定	バトルバ	5,800円	日本ビクター	RAC	マルチ、ハンドル、アナログ
	未定	月下の棋士～王竜戦～	5,800円	バンプレスト	TAB	マウス
	未定	ズープ	4,800円	メディアクエスト	A・PUZ	
12月	6日	皇龍三國演義	5,800円	エクシング	SLG	
	6日	世界の車窓から［ ］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	4,800円	富士通	ETC	
	12日	スーパーパズルファイターII X	5,800円	カプコン	PUZ	
	13日	メルティランサー～銀河少女警察2086～	5,800円	イマジニア	SLG	
	13日	★メルティランサー～銀河少女警察2086～Special Edition	8,800円	イマジニア	SLG	初回限定、グッズ同梱
	13日	ディスクワールド	5,800円	メディアエンターテイメント／HAMLET	ADV	マウス
	13日	タクティクス オウガ	5,800円	リバーヒルソフト	S・RPG	
	20日	オーバードライビンGTR	5,800円	EAV	RAC	
	20日	永世名人II	5,300円	コナミ	将棋	
	20日	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	3,800円	SADA SOFT	ETC	18推
	20日	M～君を伝えて～	5,800円	ダズ/ネクサスインターラクト	SLG	
	20日	バーチャル競艇	6,800円	日本物産	SPT	マルコン
	20日	3Dベースボール ザ・メジャー	5,800円	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	SPT	
	23日	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	4,800円	コナミ	SHT	
	27日	きゅー爆っく	5,800円	アクティビジョン・ジャパン	ACT	
	27日	銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works	3,800円	ハドソン	ETC	
	上旬	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	4,800円	バンダイ	SHT	ツインスティック
	上旬	STREET RACER DELUXE	未定	UBIソフト	RAC	
	中旬	タマラマカン～敦煌傳奇とんこうでんき～	6,800円	バトラ	A・PUZ	
	下旬	ロードランナー エクストラ	4,800円	バトラ	A・PUZ	
	未定	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	4,800円	セガ	QIZ	
	未定	デイトナUSA Circuit Edition	5,800円	セガ	RAC	モデム、ハンドル
	未定	グリッド ランナー	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	ACT	
	未定	ハイパー 3D ピンボール	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	TAB	
	未定	★もうちゃ	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	PUZ	
	未定	逆鱗弾	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	ロックマン 8 メタルヒーローズ	5,800円	カプコン	ACT	
	未定	出世麻雀 大接待	5,800円	キングレコード	TAB	
	未定	三國志リターンズ	6,800円	光栄	SLG	
	未定	水滸伝 天命の誓い	5,800円	光栄	SLG	
	未定	★BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	12,800円	セガ／ESP／徳間書店インターメディア	ETC	
	未定	★BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	9,800円	セガ／ESP／徳間書店インターメディア	ETC	
	未定	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	5,800円	ソニック	RPG	
	未定	クレイジーイワン	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	未定	DOOM	5,800円	ソフトバンク	A・SHT	
	未定	★スペースインベーダー（仮称）	3,980円	タイトー	SHT	
	未定	ドラゴンマスターシルク	6,800円	データムポリスター	RPG	
	未定	ブラストウィンド	5,800円	テクノソフト	SHT	
	未定	ウルトラマン 光の巨人伝説	7,800円	バンダイ	格闘ACT	専用ROM
	未定	DIE HARD TRILOGY	5,800円	FOXインタラクティブ	ETC	ハンドル、銃
	未定	エネミー・ゼロ	6,800円	WARP	MOV	④
	未定	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント（仮称）	未定	セガ	SHT	銃
	未定	☆テラ ファンタスティカ	未定	セガ	RPG	
	未定	太平洋の嵐 2	未定	イマジニア	SLG	
	未定	きゃんきゃんバニープルミエール 2	未定	キッド	ADV	未定
	未定	エアーズアドベンチャー	未定	ゲームスタジオ	RPG	
	未定	実践パチスロ必勝法／4	未定	サミー工業	ETC	
	未定	はいぱぁセキュリティーズS	未定	パック・イン・ビデオ	SLG	
	未定	アボなし ぎゃるず お・り・ん・ぽ・す♡	未定	ヒューマン	SLG	
	未定	ファイヤープロレスリングS 6 MEN SCRAMBLE	未定	ヒューマン	SPT	
	未定	重装機兵レイノス 2	未定	メサイヤ	ACT	
秋	未定	拡張RAMカートリッジ	5,800円	セガ	周辺	
	未定	紫炎龍	未定	童	SHT	
冬	未定	バーチャコップ 2	5,800円	セガ	SHT	銃
	未定	HEART OF DARKNESS	6,800円	セガ	ACT	
	未定	スーパーパンコレクション	5,800円	カプコン	PUZ	
	未定	心霊呪殺師 太郎丸	5,800円	タイムワーナーインタラクティブ	ACT	
	未定	ジーベクター	未定	伊藤忠商事	@@@	
	未定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	未定	ジャレコ	ACT	
	未定	ファンタステップ	未定	ジャレコ	ADV	マウス
	未定	SANKYO FEVER 実機シミュレーション	未定	ティー イー エヌ研究所	ETC	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
年末	未定	だいな♡あいらん	未定	ゲームアーツ	ADV	
	未定	だいな♡あいらん 予告編	未定	ゲームアーツ	ADV	
	未定	RAYMAN 2	未定	UBIソフト	ACT	
'96年中	未定	RENSA―恋鎖―限定版	8,800円	シグナルライト	PUZ	
	未定	RENSA―恋鎖―通常版	5,800円	シグナルライト	PUZ	
	未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
	未定	NIGHTRUTH"Maria"	未定	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ADV	18推
	未定	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	未定	ハドソン	ADV	
	未定	銀河お嬢様伝説ユナ3 ライチニング・エンジェル	未定	ハドソン	ADV	
'97年1月	未定	ドラゴンハート	5,800円	アクレイムジャパン	ACT	
	未定	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
	未定	3Dウルトラピンボール	5,800円	シエラ・バイオニア	TAB	
	未定	★ROOMMATE～井上涼子～	5,800円	データムポリスター	ETC	
	未定	actua GOLF	5,800円	ナグザット	SPT	
	未定	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～(仮称)	6,800円	バンダイビジュアル	ETC	
	未定	2TAX GOLD	5,000円	ヒューマン	ETC	
	予定	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ吉本版(仮称)	5,800円	吉本興業	格闘ACT	
	未定	アドヴァンストVG	未定	TGL	格闘ACT	
	未定	ミニ四駆(仮称)	未定	メディアクエスト	S・RAC	
2月	下旬	麻雀青天井(仮称)	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	アイアンブラッド	5,800円	アクレイムジャパン	格闘ACT	
	未定	JAM エクストリーム	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	Space JAM(スペースジャム)	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	WWF In Your House	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	★HT&T ドラゴンズ'ヘヴン(仮称)	未定	データイースト	RPG	
	未定	★エアーコマンダー	未定	バンプレスト	SLG	
3月	未定	メックウォーリア2	未定	アクティビジョン・ジャパン	ACT+SLG	
	未定	Jリーグエキサイトステージ(仮称)	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	フィッシング甲子園2	未定	キングレコード	SPT	
	未定	スチームハーツ	未定	TGL	SHT	
	未定	HERC'S ADVENTURES	5,800円	BPS	A・RPG	
7月	未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
春	未定	THE CROW:CITY OF ANGELS(仮称)	5,800円	アクレイムジャパン	未定	
	未定	スーパーモトクロス チャンピオンシップ	5,800円	アクレイムジャパン	RAC	
	未定	ナイスショット	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	MAGIC:THE GATHERING(仮称)	5,800円	アクレイムジャパン	未定	
	未定	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	6,800円	グラムス	SLG+RPG	
	未定	ボディー バイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	未定	デザエモン	未定	アテナ	SHT	
	未定	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	未定	SNK	RPG	RAM
	未定	メタルスラッグ	未定	SNK	A・SHT	
	未定	グランディア	未定	ゲーム アーツ	RPG	
	未定	パブジー3D(仮称)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	ACT	
	未定	PIT BALL	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SPT	
	未定	フォトジェニック	未定	サンソフト	SLG	
	未定	フェイクダウン(仮称)	未定	システムサコム	未定	
	未定	ゲーム天国	未定	ジャレコ	SHT	
	未定	未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	未定	NETYOU	SLG	
	未定	カオスシード	未定	ネバーランド カンパニー		
	未定	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	未定	バンダイ	SHT	
	未定	ゲゲゲの鬼太郎(仮称)	未定	バンダイ	ADV	
	未定	スパイダー(仮称)	未定	BMGビクター/ボスタジオ	ACT	
	未定	クロック/(仮称)	未定	メディアクエスト	A・ADV	
	未定	リアルサウンド(仮称)	未定	WARP	ETC	②
夏	未定	タンク(仮称)	未定	BMGビクター/NMS	ACT	
'97年内	未定	★天城紫苑	6,800円	クリップハウス	ADV	18推
	未定	エンジェル グラフィティ(仮称)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	
	未定	モトクロス(仮称)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	RAC	
	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
	未定	BAROQUE	未定	スティング	RPG	
	未定	シルエットミラージュ	未定	トレジャー	ACT	
	未定	FARADOON～THE LEND of DRAGON CASTLE～	未定	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	オリンピア 山佐 バーチャルパチスロⅡ	未定	マップジャパン	ETC	
発売日未定	未定	☆スポット ゴーズトゥー ハリウッド	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	ACT	
	未定	★ブラック ドーン	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	ウルフファング 空牙2001・SS	5,800円	エクシング	A・SHT	
	未定	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	モンスターメーカー～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	開運/ なんでも鑑定団	4,800円	テレビ東京	ETC	
	未定	TETRIS S	5,800円	BPS	PUZ	
	未定	SS JOYPAD AI	4,680円	ビック東海	周辺	
	未定	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	5,800円	ビック東海	格闘ACT	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
発売日未定	未定	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	未定	セガ	SHT	
	未定	SEGA AGES/バンゴ・フリッキー・アップダウン・ヘッドオン(仮称)	未定	セガ	PUZ&ACT	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シィ	TAB	
	未定	囲碁	未定	アスキー	TAB	
	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定	TFX	未定	イマジニア	SLG	
	未定	イレブンス アワー	未定	ヴァージンインタラクティブ	ADV	マウス
	未定	コマンド&コンカー	未定	ヴァージンインタラクティブ	SLG	
	未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	未定	SNK	格闘ACT	RAM
	未定	テニス(仮称)	未定	エス・ピー・エス	SPT	
	未定	センチメンタル グラフティ	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	同級生2	未定	NECインターチャネル	ADV+SLG	18推、マウス
	未定	下級生	未定	エルフ	ADV	
	未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	
	未定	大戦略(仮称)	未定	OZクラブ	SLG	
	未定	神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	スレイヤーズ	未定	角川書店	S・RPG	
	未定	サイバーボッツ	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	マーヴル スーパーヒーローズ	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	ロックマンX4	未定	カプコン	ACT	
	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	ゲーム アーツ	RPG	
	未定	バーチャパーク'THE FISH'	未定	光栄	ETC	
	未定	ときめきミュージックCD1	未定	コナミ	ETC	
	未定	わくわく7	未定	サンソフト	格闘ACT	
	未定	ぷるるん/シェイプUPガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
	未定	現代大戦略 Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	魔法学園LUNAR/	未定	スタジオ アレックス	RPG	
	未定	ARENA(仮称)	未定	ソフトバンク	RPG	
	未定	ULTIMATE MORTAL KOMBAT	未定	ソフトバンク	格闘ACT	
	未定	シミュレーション ズー(仮称)	未定	ソフトバンク	SLG	
	未定	東京SHADOW	未定	タイトー	MOV	
	未定	☆D-XHIRO	未定	タカラ	格闘ACT	
	未定	MVPベースボール(仮称)	未定	データイースト	SPT	
	未定	Jリーグ GO GO ゴール/(仮称)	未定	テクモ	SPT	マルチ
	未定	東京立身出世伝(仮称)	未定	ナグザット	ADV	
	未定	もってけたまご	未定	ナグザット	ACT	
	未定	My Dream～オンエアーが待てなくて～	未定	日本クリエイト	SLG	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	テラクレスタ3D(仮称)	未定	日本物産	SHT	
	未定	VR麻雀(仮称)	未定	日本物産	TAB	
	未定	大江戸ルネッサンス	未定	パック・イン・ビデオ	SLG	
	未定	天外魔境 第四の黙示録	未定	ハドソン	RPG	②
	未定	GRANDRED	未定	バンプレスト	SLG	
	未定	続ぐっすんおよよ	未定	バンプレスト	A・PUZ	
	未定	ロボット混戦RPG(仮称)	未定	バンプレスト	RPG	
	未定	スワッグマン	未定	ビクターエンタテインメント	A・PUZ	
	未定	ダンジョンマスター(仮称)	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
	未定	TOMB RIDERS(トゥームレイダース)	未定	ビクターエンタテインメント	A・ADV	
	未定	ノバストーム	未定	ビクターエンタテインメント	SHT	
	未定	MARICA～真実の世界～	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
	未定	エレベーターアクションリターンズ	未定	ビング	A・SHT	
	未定	GOⅡ Professional(仮称)	未定	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	未定	メディアリング	RAC+RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅠブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅡ魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅡミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

サタマガ編集部チェック!

まずはタイトル変更などの情報から。「ファンタジーアース(仮称)」が「テラファンタジカ」と変更になり12月発売予定。待望の「エアーズアドベンチャー」も12月発売予定に変更。さて、今回紹介している(P76)ワープロのように、その用途がどんどん広がるサターンだが、それにセガなど3社が共同開発した「BASIC FOR SEGASATURN(仮称)」が加わるぞ。これは家庭でソフトの開発を楽しめるもので、タイプは2種類。サターン単体で動く「スタンドアロンタイプ」が9,800円、パソコンと接続する「ケーブル接続タイプ」が12,800円。いずれも12月発売予定。このソフトで開発したオリジナルゲームの作品を募集する「サターン・アマチュア・ゲーム・コンテスト(仮称)」の開催も予定。最優秀作品には商品化も検討するらしい。さて噂では近日某社の超隠し玉が発表予定とも。熱いぜ!!

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1)回答が5の場合	(例2)回答が08の場合	(例3)回答が15の場合	(例4)回答が1の場合
よい例	5	0 8	1 5	1
悪い例	5	8	15	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1	0 7	1 5		

1 性別　男性　1　女性　2

2 年齢

※実数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

- 01 小学生
- 02 中学生
- 03 高校・高専生
- 04 大学・大学院生
- 05 短大・専門学校生
- 06 予備校生
- 07 事務職
- 08 営業・販売職
- 09 専門・技術職
- 10 管理職
- 11 自営業
- 12 公務員
- 13 アルバイト
- 14 無職
- 15 主婦
- 16 その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？　（8冊まで）

- 01 ファミ通
- 02 ファミ通 BROS.
- 03 GAME WALKER
- 04 Vジャンプ
- 05 ゲームオン／
- 06 電撃王
- 07 じゅげむ
- 08 LOGiN
- 09 覇王マガジン
- 10 ゲーメスト
- 11 サターンファン
- 12 グレートセガサターンZ
- 13 サターンスーパー
- 14 TECH サターン通信
- 15 電撃セガEX
- 16 Hyperセガサターン
- 17 サターン通信
- 18 セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。

- 01 よい
- 02 ふつう
- 03 よくない
- 04 その他（具体的に要望を）

7 声優に関心がありますか。ある場合は、好きな声優の名前を2人まであげてください。

- 01 非常に関心がある
- 02 少し関心がある
- 03 あまり関心がない
- 04 まったく関心がない

8 表1の今号の記事で内容が面白かった（よかった）ものを8つまであげてください。

9 表1の今号の記事で内容が面白くない（悪かった）ものを8つまであげてください。

10 表2からもっているハードをあげてください。　（8つまで）

11 表2から購入予定のハードをあげてください。　（8つまで）

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

- 01 LAND MARK
- 02 データステーション
- 03 セガサターン読者レース
- 04 特報 サクラ大戦
- 05 特報 電脳戦機バーチャロン
- 06 特報 機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者
- 07 特報 バーチャコップ2
- 08 特報 エネミー・ゼロ
- 09 特報 サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
- 10 特報 ハイパーデュエル
- 11 特報 ブラストウインド
- 12 NEW RELEASE TITLE
- 13 The Jewls of Oracle オラクルの宝石
- 14 セクシーパロディウス
- 15 風水先生
- 16 シェルショック
- 17 M～君を伝えて～
- 18 ワールドシリーズベースボールⅡ
- 19 ぎゅわんぶらあ自己中心派
- 20 バッブブリーダー
- 21 ズープ
- 22 エターナルメロディ
- 23 麻雀大会Ⅱ Special
- 24 本格四人打ち芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン
- 25 西暦1999 ファラオの復活
- 26 Readers' STATION
- 27 セガプレス
- 28 大余談
- 29 ワープが羽田にやってきた
- 30 Hello// CAPCOM
- 31 SNK WORLD
- 32 パッションラングリッサー
- 33 池袋サラのバーチャクラッシュ
- 34 サターンソフト攻略 Data Serch
- 35 ライセンシィ・スペース
- 36 セガサターンソフトデータバンク
- 37 RPG特集／クリエイターインタビュー
- 38 RPG特集／LUNAR SILVER STAR STORY
- 39 RPG特集／リグロード サーガ2
- 40 RPG特集／シャイニング・ザ・ホーリィアーク
- 41 RPG特集／ラングリッサーⅢ
- 42 RPG特集／天外魔境 第四の黙示録
- 43 RPG特集／ファンキーファンタジー
- 44 RPG特集／伝説のオウガバトル
- 45 RPG特集／タクティクスオウガ
- 46 RPG特集／グランディア
- 47 RPG特集／バロック
- 48 ストリートファイターZERO2
- 49 ファイティングバイパーズ
- 50 セガラリーチャンピオンシップ・プラス
- 51 リアルバウト餓狼伝説
- 52 デ・ラ・ゲームウェア
- 53 レッドカンパニー西の市通り//
- 54 Just Meet エ・ル・フ
- 55 AM3研Rush//
- 56 AM1研だいなまいと／
- 57 AM2研Express Neo
- 58 セガサターンソフトレビュー
- 59 次世代裏技リーグ
- 60 クリエイターズバンク
- 61 付録／ラングリッサーⅢポスター

表2　ハードリスト

- 01 セガサターン、Vサターン
- 02 ハイサターン
- 03 メガドライブ（ワンダーメガを含む）
- 04 スーパー32X
- 05 プレイステーション
- 06 3DO（REAL、TRY）
- 07 M2（3DO64bit機）
- 08 PC-FX
- 09 スーパーファミコン
- 10 PCエンジンシリーズ
- 11 NEO・GEO（CDを含む）
- 12 ゲームギア
- 13 NINTENDO64
- 14 パソコン
- 15 ムービーカード（ビデオCDデコーダ）
- 16 フォトCDオペレーター
- 17 電子ブックオペレーター
- 18 セガマルチコントローラー
- 19 レーシングコントローラー
- 20 バーチャガン
- 21 アナログミッションスティック
- 22 ワイアレスパッド
- 23 新型バーチャスティック
- 24 バーチャスティックプロ
- 25 セガサターンモデムセット

表3　ソフトリスト

- 001 AQUAZONEオプションディスク
- 002 actua GOLF
- 003 アドヴァンストVG
- 004 アボなし ぎゃるず お・り・ん・ぽ・す♡
- 005 ウルトラマン 光の巨人伝説
- 006 ウルフファング 空牙2001・SS
- 007 エアーズアドベンチャー
- 008 永世名人Ⅱ
- 009 NFLクォーターバッククラブ'97
- 010 NHL パワープレイ'96
- 011 エネミー・ゼロ
- 012 M～君を伝えて～
- 013 エレベーターアクションリターンズ
- 014 オーバードライビンGTR
- 015 大江戸ルネッサンス
- 016 怪盗セイント・テール
- 017 カオスシード
- 018 下級生
- 019 機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者
- 020 きゃんきゃんバニープルミエール2
- 021 きゅー爆っく
- 022 ぎゃわんぶらあ自己中心派 TOKYOMAHJONGLAND
- 023 Guilty Gear
- 024 銀河英雄伝説
- 025 銀河お嬢様伝説ユナ REMIX
- 026 銀河お嬢様伝説ユナ3 ライトニング・エンジェル
- 027 クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～
- 028 クレイジーイワン
- 029 クロック／（仮称）
- 030 グランディア
- 031 GRANDRED
- 032 ゲーム天国
- 033 逆鱗弾
- 034 ゲゲゲの鬼太郎（仮称）
- 035 現代大戦略 Strikes
- 036 コットン2
- 037 サイバーボッツ
- 038 サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
- 039 SANKYO FEVER 実機シミュレーション
- 040 サンダーフォースゴールドパック
- 041 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
- 042 シェルショック
- 043 シャイニング・ザ・ホーリィアーク
- 044 上海 Great Moments
- 045 シルエットミラージュ
- 046 真髄対局囲碁 碁仙人
- 047 真説サムライスピリッツ武士道烈伝
- 048 Jリーグエキサイトステージ（仮称）
- 049 実況おしゃべりパロディウス～forever with me～
- 050 重装機兵レイノス2
- 051 Jewels of Oracle オラクルの宝石
- 052 人造人間ハカイダー ラストジャッジメント（仮称）
- 053 心霊呪殺師 太郎丸
- 054 スーパーパズルファイターⅡX
- 055 スーパーパンコレクション
- 056 水滸伝・天命の誓い
- 057 スチームハーツ
- 058 ステークス ウィナー
- 059 STREET RACER DELUXE
- 060 スペースインベーダー（仮称）
- 061 3Dベースボール～ザ・メジャー
- 062 スレイヤーズ
- 063 ズープ
- 064 西暦1999 ファラオの復活
- 065 世界の車窓から［Ⅰ］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～
- 066 SEGA AGES／ファンタジーゾーン
- 067 SEGA AGES／ペンゴ・フリッキー・アップダウン・ヘッドオン（仮称）
- 068 SEGA AGES／魔下にイチダンとアール
- 069 セクシーパロディウス
- 070 戦国ブレード
- 071 センチメンタル グラフティ
- 072 ゼロヨンチャンプ DooZy-J
- 073 卒業S
- 074 ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
- 075 太閤立志伝Ⅱ
- 076 タクティクス オウガ
- 077 探偵神宮寺三郎～未完のルポ～
- 078 ダービースタリオン（仮称）
- 079 大運動会
- 080 だいな♡あいらん
- 081 超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～（仮称）
- 082 テラ ファンタスティカ
- 083 天外魔境 第四の黙示録
- 084 DDD
- 085 デイトナUSA CircuitEdition
- 086 デザエモン
- 087 デジタルピンボール ネクロノミコン（仮称）
- 088 DX日本特急旅行ゲーム
- 089 伝説のオウガバトル
- 090 電脳戦機バーチャロン
- 091 東京SHADOW
- 092 ときめきミュージックCD1
- 093 TRY RUSH DEPPY
- 094 同級生2
- 095 HT&T ドラゴンズ'ヘヴン
- 096 ドラゴンナイト
- 097 NIGHTRUTH"Maria"
- 098 忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖
- 099 ハイパーデュエル
- 100 はいぱぁセキュリティーズS
- 101 バーチャコップ2
- 102 バーチャル競艇
- 103 BATSUGUN
- 104 バトルバ
- 105 BAROQUE
- 106 ぱにっくちゃん
- 107 ビクトリーゴール ワールドワイドエディション
- 108 少女戦士セーラームーンSuperS
- 109 ファイヤープロレスリングS 6 MENSCRAMBLE
- 110 FARADOON～THE LEND of DRAGON CASTLE～
- 111 ファンキー・ファンタジー
- 112 ブラストウィンド
- 113 ブラッドファクトリー
- 114 プリクラ大作戦
- 115 BASIC for SEGA SATURN
- 116 ボディー バイオニクス～驚異の小宇宙 人体～
- 117 マーヴル スーパーヒーローズ
- 118 MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION
- 119 マジックカーペット
- 120 マスターオブモンスターズ ネオ・ジェネレーションズ
- 121 魔法学園LUNAR/
- 122 マリオ武者野の超将棋塾
- 123 未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編
- 124 ミニ四駆（仮称）
- 125 メタルスラッグ
- 126 メックウォーリア2
- 127 メルティランサー
- 128 モンスターメーカー～ホーリーダガー～
- 129 ラングリッサーⅢ
- 130 リアルサウンド（仮称）
- 131 リグロード サーガ2
- 132 LUNAR SILVER STAR STORY
- 133 ROOMMATE～井上涼子～
- 134 LUNAR ETERNAL BLUE
- 135 LULU
- 136 RENSA―恋鎖―
- 137 ロードランナー エクストラ
- 138 ロックマン×4
- 139 ロックマン8 メタルヒーローズ
- 140 ワールドシリーズベースボールⅡ
- 141 わくわく7

Disc World ディスクワールド

イギリス生まれの洒落たファンタジー

完成度 50%

メーカーから一言

この「ディスクワールド」は、はっきり言ってとても難しいゲームです。１つの問題が解けても、それがまた次の問題を引き起こすのです。じっくりやれば大丈夫!? 最近、悩みが少ない方にオススメ！ 悩みすぎて学校や会社を休まないように！（肝炎のオデコ）

●メディアエンターテイメント／HAMLET●12月13日発売●5,800円
●アドベンチャー●１人プレイのみ●全年齢推奨

都市を騒がせる凶暴なドラゴンを退治せよ……と聞かされると、ありきたりなファンタジーものを連想してしまうのが現代ゲーマーの常。だがしばし待たれよ。この作品はそんなレベルの低い代物じゃあない。落ちこぼれの魔法使いでおよそ主人公ににつかわしくないリンスウインド、それを取り巻くユーモラスな世界、なんだか不真面目だけど憎めないサブキャラクター等々……。とまあ、型にはまったファンタジーをあざわらう小粋さとでもいうのか。海外作品ならではの奔放さがプラス方向に働いた注目作と言っておこう。

死神がつけ狙う。おまけに遠くにはドラゴン。

大学の学長からドラゴン退治を頼まれるが…。

ディスクワールドの珍妙な世界観

この作品は、イギリスの人気小説家テリー・プラチェットが書いた「ディスクワールド」シリーズをもとに作られたアドベンチャーゲーム。基本設定はいわゆるファンタジーと言えるが、その世界観がちょっと珍妙だ。リンスウインドたちが住んでいるのは広大な円状の大地なのだが、なんとそれを４頭の象が下から支えているのだ。おまけに、それらを全部ひっくるめて甲羅に載せているのがア＝テューンという巨大な亀という始末。これが宇宙空間を漂っているというのだからいやはや……。

天動説が幅をきかせていた頃の人間が想像していた、ある意味では夢があふれる世界観だ。

彼らが物語の中心（？）キャラクター

沢山の脇役はおいといて、とりあえず主要人物を紹介。あ、よく見りゃ人間は１人だけか。

リンスウインド

見えざる大学（魔法学校）の落ちこぼれ魔法使い。なぜか学長にドラゴン退治を頼まれてしまう。ちなみに吹き替えは高田純次。とぼけた雰囲気が意外と合っとります。

何かするたびに海外アニメのような動きや演出が楽しめるのも本作の特徴。

冒険とは無縁な感じのリンスウインドだが、へなちょこなりに頑張っちゃうのがいとおしい。

荷物

リンスウインドが落としたアイテムをナイスキャッチ。しゃべらないけど存在感抜群なヤツ。

リンスウインドの後を忠犬のごとくどこまでもついてくる。魔法によって生命を吹き込まれた箱なのだ。

その中にはアイテムを制限なく詰め込めるので、冒険には絶対不可欠だ。

ドラゴン

ディスクワールドでさえドラゴンは想像上の生物と思われていたのだが、ある時期を境に出現。謎めいた存在だ。

死神

リンスウインドの魂を虎視眈々と狙う不気味なヤツ。でも、ちょっぴり友好的な面ももっているらしい。

SEGA SATURN PRESS

COMING SOON SOFT

戦国ブレード

SENGOKU ACE EPISODE II ™

完成度 100%

メーカーから一言

ゲーム内容は、もちろん業務用の完全移植。サターン版のオリジナルデモを加えて、業務用を超える完成度を実現しました。さらに今回は「戦国瓦版」なる、おまけディスクが付属します。内容は彩京のサービス精神大爆発状態です。　　　（彩京　広報／山田）

●アトラス／彩京●11月発売予定●6,800円●シューティング
●２人同時プレイ可能

オリジナルモードはアニメする！

主君の命にて、ただ今参上！
行こう、ソクラテス!!

ウッキー！

しばらく見んうちに
随分大きくなったもんじゃのう！

ん？　こら、どこ見てるのよ！
この色欲坊主！

サターン版ではオリジナルモードのデモシーンがアニメするぞ。こよりやユーニスの髪に注目!!

序盤ステージを紹介だ!!

オリエンタル風味の横スクロールシューティング「戦国ブレード」。今回は、序盤の４つの面を紹介していくぞ。ちなみにこのゲームには、全部で10のステージが用意されている。今回紹介する４つの面の内３面が、前半のステージとしてランダムに出現するのだ。また、終盤のステージにはコースの選択も用意されているぞ。

オープニングデモより。囚われの布津姫が飛蒼石を放つ。

蒼き運命の光に導かれ、こよりたち５人の勇者が旅立つ!!

森林ステージ

うっそうと木々が生い茂る森の中を抜けていくステージ。地面を駆けてくる忍者に注意しよう。

森の奥深くで待ち受ける巨大な戦車。破壊しても中から飛び出した影が上空へ……。

みこしのような形をした中ボスが登場。ため撃ちを使って速効で倒すのだ!!

戦車の残骸から飛び出した影の正体は真のボスだ！　羽や尾の先から弾を撃ってくるぞ！

雲海ステージ

上空で出現する巨大な空中戦艦。天外のボム、坊主念仏地獄が炸裂するぜ!!

森の上空からスタートし、上空へと昇っていく。雲を突き抜けた先には巨大な空中戦艦が待ち受ける!!

夕焼けを背景に大空を行くターボ坊主、天外の勇姿！

祠ステージ

山中に口を開けた祠へと飛び込んでいく。当然、祠の中には数多くの敵が待ち受けているのだ。

固い敵にはため撃ちを使え。お供のソクラテスが火を吹く！

祠の中をある程度進むと、編み笠姿の不気味な男が出現。ユーニスピンチ!!

祠の奥で出現する、巨大なメカ。でもこのサイズで中ボスなのだ。

谷ステージ

水が流れる渓谷から始まって、湖の湖底にまで進んでいく。非常に美しい景観のステージだ。

谷間を縫うように走る川の上を翔丸が跳ぶ！　背景の美しさも見逃せない。

湖の中で現れるボス。魚の体に巨大な人の顔が！

外殻の中から巨大なカメが出現!!　首を伸ばして攻撃してくるぞ。

完成度 80%

メーカーから一言

皆様、秋の夜長をいかがお過ごしでしょうか？　なんか、毎年この時期はバタバタする。松茸も食えず、秋刀魚も食えず、梨食う前にみかんの季節になりそう……。というわけで？ミニゲームの３Ｄスロットが熱いデッピー、よろしくです。　（営業部　ひでりん）

●日本クリエイト●11月22日発売●5,800円●アクション
●１人プレイのみ

スタートからつまずいたデッピーに勝機はあるのか？

ニューヨークをスタート地点にロサンゼルスを目指す、車達の熱いレースがいよいよスタート！　しかし、そのスタートの号砲とともにつまずいてしまい、大きく出遅れてしまった主人公デッピー。さらには、追い打ちをかけるように、ステージの最後には強力なボスキャラがデッピーの行く手を阻む。ジャンプやターボといったテクニックを駆使して、目の前の障害をうまくかわしていこう！　ゴールの向こうに待っている夢を、その手でつかめデッピー!!

上から落ちてくるオイルを拾って、燃料を補給し、ボスキャラとの戦いに備えよう。

落ちてくるのはオイルだけじゃない。鉄球や敵がデッピーを襲ってくるぞ!!

ステージ１のボスは、クレーンに吊るした鉄球などで攻撃してくる。ザコも足元を崩してくるぞ！

ボーナスステージにワープ

ステージ中のある所に、大きな星型の扉がある。この先にはボーナスステージが待っている！

散りばめられた星をすべて取れればOK！　パーフェクト目指してがんばろう。

レースは長い!!　さらに難関は続く

溺れるデッピー。白いハンカチがとても空しい

ステージ１では市街地を走ってきたデッピーだが、これから先のコースには地形による障害が待っている。その分、難関も多いぞ。

写真はステージ２のボス。体当たりやミサイルでデッピーを攻撃してくる強敵だ。

リアルタイムSLGの新境地を開く

皇龍三國演義

メーカーから一言

ただ今、城壁を自由に改築できる機能を有効(?)に利用して、変な形の城壁を作る「城壁芸術」が社内で流行中。モニター上にはまん丸の城、星型の城、「大」の形をした城などがズラリ並んでいるのだ。おめーら、まじめにデバッグしろ！　（うめのすけ）

●エクシング●11月発売予定●5,800円
●リアルタイムシミュレーション●全年齢推奨

緊張感を生み出す全リアルタイム制SLG!!

「皇龍三國演義」は全コマンドリアルタイムシステムを採用。戦闘はもちろんのこと内政、人材登用、外交などすべてが他国と競争になる。戦争を仕掛けようと思ったらほんの30秒の差で、反対に攻め込まれるなんてこともありえる。一瞬の判断ミスが自国を滅ぼすことになりかねないのだ。これが従来のターン制SLGにはない緊張感を生み出し、新たなゲーム性を作り出している。また、武将や軍団の成長システムや、武将の不満を聞く直訴システムなど、オリジナル要素が満載。今までにない、まったく新しいSLGとして期待!!

史実に忠実な官職制度。本作はリアルタイム以外にも独特のシステムを採用している。

ゲームの進め方

プレイヤーは三国志演義に登場する君主の中から1人を選び、中国大陸統一を目指す。シナリオは全部で5つ。どのシナリオでも基本的に富国強兵を目指してプレイを進めよう。始めてすぐに戦争を楽しみたい人は君主に曹操を選択しよう。

①ゲームの設定

シナリオ選択
難易度選択
君主選択

②領土拡大準備

内政
人材登用
軍事訓練
etc…

③戦争

めざせ大陸の統一

戦争

戦争はチビキャラがリアルタイムで戦う。命令を出したらあとは黙って見ているしかない。

他国

戦闘や外交の準備をしている時も他国は行動し続ける。全体マップを見ていると動きがよくわかるぞ。

外交

こちらが戦争準備をしている時にいきなり降伏要求の使者が……。当然断る！

豊富なイベントムービー！

ゲーム中に起こるイベントはアニメーションムービーで表示される。これはいろいろな場面で三国志の世界を盛り上げてくれる。こうしたビジュアルも本作品の見逃せないところだ。

秋から年末にかけて、サターンのラインナップの目立った動きといえば、RPG！
期待のタイトルの多くが満を持して発売される。秋の夜長にRPGをじっくり楽しめ！

この秋、サターンのRPGタイトルがにわかに盛り上がりを見せてきつつある。これまで良質のRPGが少ないと言われてきたサターンに秋以降、続々と注目作が登場予定だ。

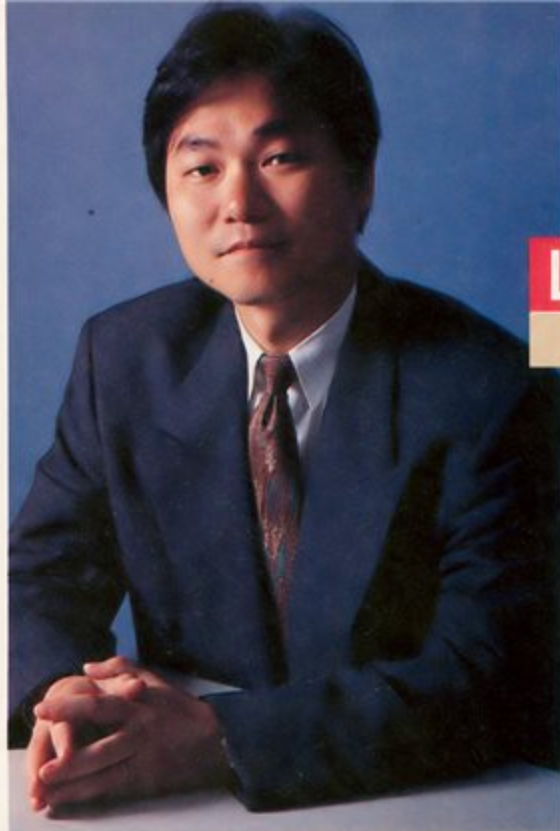
そこで今回は、今秋以降発売予定作品を中心にRPGタイトルに焦点を当ててみよう。シナリオやキャラクターを重視してアニメシーンに際だったクオリティを見せつけるもの、戦闘の楽しさやシミュレーション性を重視したもの、そして新世代のマシンらしく3D空間の創出をテーマにしたものETC。いずれも個性的な作品が大集結しているぞ。

また来春以降発売予定の期待のRPGの制作状況や、これまで発売されたサターンのRPGタイトルのリストも収録してみた。

これを機に、秋の夜長にじっくり楽しめるRPG作品に思いをはせてみてはいかがかな!?

1996年のRPGは……

トップクリエイターが語る「サターンRPG」の行方

8ビットゲーム機の容量1Mに満たないRPGソフトが日本中を熱狂させてからまもなく10年。当時では考えられないマシンスペックとCD-ROM、そして多くのノウハウを得た開発者達によってRPGはどう変わるのか。1996年、サターンにRPGを提供してくれるトップクリエイター達にそのポイントを聞く！

RPGを得意とするGDNETに期待して欲しい

LUNER SILVER STAR STORY制作　ゲーム アーツ代表

宮路　洋一

「'96年のRPGとは？」というご質問には、「ルナ　シルバースターストーリー」をこの秋、お届けできることで回答としたいと思います。ユーザーの皆さんは、まさにこのようなRPGを望んでいたのではないでしょうか。戦闘、シナリオ、映像、演出のすべてにおいて完璧を目指しました。王道をいく素晴らしいRPGの作品だと自負しています。

そして、これからのサターンのRPGですが、私達が発足させたGDNETのメンバーはまさにその制作を得意としています。スティングの「バロック」、ネバーランドカンパニーの「スチームパイレーツ」、アレックスの「魔法学園ルナ」、オニオンエッグ「スレイヤーズ」など、良質のRPGを、GDNETから発表していけるでしょう。ゲーム アーツも、究極の次世代RPG「グランディア」を制作しており、一方で王道のRPGとして「ルナ」シリーズを展開していきます。

みやじよういち

(株)ゲーム アーツ代表取締役。LUNARシリーズをはじめ数々の作品の陣頭指揮をとる筋金入りのクリエイター。また、先日発足したクリエイター集団、GDネットの代表も務め、日本のゲーム界に関するクリエイティブ環境やビジネス環境に対してもこれまでにないビジョンを提唱している。

リグロードサーガ2 制作

セガ・エンタープライゼス ディレクター　小野　健一

現在のRPGに、例えばゲームの中でお金を稼いでうれしいっていう感覚がありますよね。ただ、これはどのゲームでも大差ないわけで、何か違う形がほしい。いくら既存のRPGを再構築して魅力的であったとしても、いまひとつ差が出てこない気がします。そこでポイントになるのが通信やネットワークだと思うんです。ネット上に参加した人が共有できる場を提供する。そこでの経験は人それぞれなんですが、接点がある話題について語り合う楽しみがありますよね。既存のゲーム世界のような空間を用意しなくても、ネット上で誰かわからないやつと戦って自分の経験値を上げていくとか。基本的にRPGっていうのはごっこ遊びなわけで、キャラクターがいる必要すらないかもしれない。一方では、現実世界と触れ合っている部分がないとだめだとも思います。

おのけんいち

セガのリグロード サーガ2開発ディレクター。多忙な毎日ながらも、三重県の開発チームとの綿密な打ち合わせは欠かさない。現在のゲームに対する深い洞察と問題意識を持ち、新しいもの作りに情熱を傾ける。代表作には「リグロード サーガ」、「ソニックCD」などがある。

マイクロキャビン ディレクター　中津　康彦

今、RPGは手軽なものを求める方向と、ゲーム性を追求する方向とに二分化していると思うんです。うちはパソコンの頃から演出として3Dというものにこだわっていまして、リグロードでは、ゲーム性とのバランスを取りながら立体地形などをうまく盛り込んでいくことに取り組んできました。シミュレーションRPGは敷居は高いですが確かに面白さがあるんですよ。リグロードでは皆さんに「戦術の面白さ」を味わってほしいです。私は今後も「空間」という部分にこだわりたいですね。また、現状は絵に食われている容量を、システムなどに使えればもっと面白いものは作れると思います。もっとも、現時点では「自由度の高いもの」としか言えませんが。

なかつやすひこ

「リグロード サーガ2」ではゲームデザインとプログラムを担当しつつ、セガの小野氏とともに作品全体のディレクションをとる。8ビットパソコンが現役だった頃から幅広く活躍、氏の過去の代表作品に「フレイ」「幻影都市」「リグロード サーガ」（すべてゲームデザイン&プログラム）がある。34歳。

CDだからこそできるRPGを目指したい

ラングリッサーⅢ 制作 メサイヤ プロデューサー

高田慎二郎

自分はこれまでRPGをそんなに数多く作ったわけではないので、S・RPGということに限った話をさせていただくとですね、「ラングリッサーⅢ」はまだ〝CDだからこそできる〟というゲームではなかったと自分自身では反省しているんです。今までのシリーズの延長線上で、グラフィックがキレイになったりとか、キャラがセリフをしゃべったりしているというレベルから脱しきっていないなと。システム等を変えたりして、従来のモノにとらわれないモノにしようと頑張ったんですが。これからはもっとそういう方向で考えを進めていって、今までにない新しい面白さを持ったS・RPGを作っていくように精進していきたいと思っています。また、他のRPGを作っていらっしゃる巨匠の方々が斬新なRPGの面白さをどんどん突っ込んで作っていって下さるでしょう。合わせてハードの進化も手伝って、新しい要素をミックスさせた画期的なソフトが出てくると思います。

たかだしんじろう

MDから生まれたラングリッサーシリーズの全作品に関ってきた。学生時代のテーブルトークと、現在も続けている中世に関する文献漁りから得た知識が、氏のゲーム企画に役立っているとか。仕事時間外はスキー、カラオケ、バイクなど、ゲームとは離れた趣味にいそしんでいる。好きなものは酒、嫌いなものは納豆。

システムの良さを活かした作品を作りたい

シャイニング・ザ・ホーリィアーク制作 ソニック代表

高橋宏之

次世代のRPGというと3Dポリゴンといった先入観ってありますよね。確かに僕は今3DRPGを作っていますが、2DのRPGならではのワールドの広がりもあるんです。今回の「ホーリィアーク」の場合は、3Dだからすごいというのではなくシステム的な必然性からなのです。ゲームは技術を誇るのではなく内容や面白さです。ただ今、3DのRPGを作る場合、2Dと比較するとどうしても技術的な問題で限定された世界になりがちです。だから、今後も2DのRPGがもつ世界の広がりを生かした作品もどんどん出てきてほしい。ユーザーの選択できるような2極分化で進化していってほしいですね。だから3Dであるといった見かけだけでなく、何かを表現したくて作っているということを感じられる作品を応援してあげてほしいなと思います。

たかはしひろゆき

株ソニック代表。今回の「ホーリィアーク」の総監督。ソニックを設立後、メガドライブにて「シャイニング&ザ・ダクネス」、「シャイニング・フォース」シリーズ、サターンの「シャイニング・ウィズダム」を手がけ、セガ陣営のRPGの一翼を担う。常に斬新な新システム提示し業界をリードし続けるクリエイター。

ゲームへの基本的な姿勢はずっと変わらない

天外魔境 第四の黙示録 制作 レッドカンパニー 代表

広井王子

ゲームはゲームです。その基本的なところはね、マシンスペックが変わっても大きく変わらないと思います。ただ、イベントをハデにできたり、世界観を作る上でグラフィックを美しく創造ることができるので、一般的なユーザーへゲームが広がってゆくだろうと思います。SFXのすごいサービス満点のハリウッド映画みたいなゲームじゃなくて、今度はすごくシンプルなフランス映画のようなRPGを作りたいな(笑)。今度の「第四の黙示録」は、シナリオに十分な時間をかけました。本当にシナリオメインのRPGなんです。でもグラフィックもたっぷりとハリウッド的に作られていますよ(笑)。　そうだ、「第四の黙示録」の敵キャラはものすごく個性的!　もうシビれるって感じですから、たぶん新しいRPGの敵を作ったなと思ってます。

ひろいおうじ

CD-ROMゲームの新たな分野を確立した「天外魔境」シリーズの、監督、制作総指揮を長年にわたり務めてきた。ゲーム制作以外にも、テレビアニメ原作、小説、マンガ原作など、ストーリーメーカー、キャラクタークリエイターとして多岐にわたり活躍。最近ではラジオDJもこなす42歳。

いよいよ発売が間近に迫ってきた「LUNAR」。これまでのゲームと一線を画すアニメシーンと感動のシナリオが凄い！

●角川書店
●10月25日発売
●6,800円
●RPG

【正統派RPGの決定版、ここに登場!!】

4年ほど前にメガCDで発売され、その後続編や外伝も出されるほど絶大なる人気を得たRPGがあった。それがこのサターン版「LUNAR～SILVER STAR STORY～」の前身であるメガCD版「LUNAR～THE SILVER STAR～」だ。当時は機種にかかわらずRPGが不発ぎみだったのだが、このゲームはシナリオの奥深さとキャラの魅力が他作品よりはるかに際だっていた。それもそのはず、シナリオは映画版「サイレントメビウス」の重馬敬氏、キャラデザイン＆演出は「不思議の海のナディア」や「ジャイアントロボ」などを手掛ける窪岡俊之氏という見事な顔ぶれ。しかし機種がメガCDに限定されていたために、プレイしたくてもできない、という声も多かった。そこで今回サターンで再登場とあいなったのだ！ だからといってそのまま移植したわけでは決してない。シナリオを全面改訂、ビジュアルシーンもサターン用にすべて描き下ろされた。もはや移植を超えた新作RPG。そんなサターン版「LUNAR」もいよいよ発売間近。そこで今回は前半部分をじっくり見ていこう。

オープニングも華やか

ルーナ

物語のヒロイン・ルーナ。メガCD版では置いてきぼりだった彼女も今回はもうちょっと一緒に旅をするぞ。

主人公アレス。冒頭では頼りなげだった彼も、旅が進むにつれ自然と顔つきが逞しく変わってくるから不思議だ。

惑星ルナの兄弟星・青き星をバックにたたずむルーナ。彼女の持つ孤独感、そして優しさや強さがかいま見れるような、そんなシーンだ。

仲間との出会い

そして…

戦い

再びルナの地を取り戻そうと戦いを挑む魔族の長ゼノビア。

POINT 1 ブルグ村

山合いの静かな村ブルグ。片田舎のこの村にも冒険に憧れる少年がいた。そして旅立ちの日は突然にやってきた。

豊かな自然に囲まれたブルグ村。ようやく遅い春を迎えた村では今〝女神の祭り〟の準備に大忙しだ。少年アレスも他にもれず、毎日幼なじみのルーナと祭で奉納する歌の稽古に励んでいる。しかし、アレスはいつも頭の中で別の夢を思い描いていた。「いつかドラゴンマスター・ダインのようになれたら……」。アレスはまだ見ぬ街に心をはせ、冒険へ出ることを夢見ていたのだった。しかしその夢への第一歩は、そんな日常の中に突然舞い込んできたのだ……。

旅立ちの地となるブルグ村。ここはダインの塚、ブルグの泉、村本体の3つで構成されている。序盤から大判振る舞いに3つものビジュアルシーンを見せてくれる。村人と話すたびに村長の息子ラムスのていたらくぶりを聞かされるが、まず操作に慣れるためにもここでいろいろ試してみよう。村の中央にある女神の像でCボタンを押すとHP／MPが回復されるぞ。

この村出身のドラゴンマスター・ダインは村の誇りだ。

ダインの塚

物語は、このダインの塚のシーンから始まる。アレスはダインに憧れ、彼を奉ってあるこの塚に日参していた。そこへ、ナルがやってきてビジュアルシーンへと突入する。この塚はブルグ村の北にある見晴らしのよい場所に立っている。だが、ダインは冒険中に死亡したとされているので、塚の下にダインの亡骸があるわけではないようだ。

塚に刺さったダインの剣は誰にも抜けない。

下界がよく見渡せる高い場所にこの塚はある。

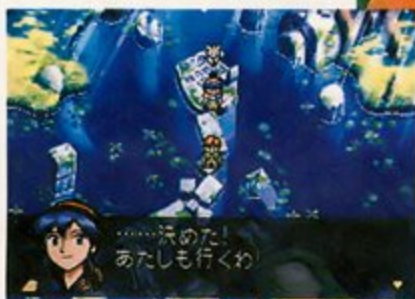
彼を捜しにきたナルすらもあきれるほどに、アレスはこの塚によく来ている。他の人にはどうあれ、ダインに憧れるアレスにとっては至福の時なのだろう。

ダインの塚から目を離し、一時ナルを見るアレス。その顔にはまだあどけなさが残るが、素直で優しい彼の気性がにじみ出ている。

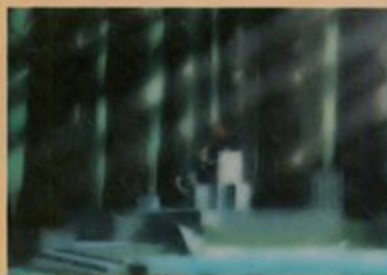
冒険のキッカケはこの一言

「白竜の洞窟へダイヤを探しに行かないか？」──ダインの塚から村へ戻ろうとしたアレスの前に村長の息子ラムスがやってきてこう持ちかけた。聞けば雪解けのゆるみか、今までとざされていた洞窟の入口が開いたというのだ。そういえば、いましがた雪崩のような音もしてたっけ……。さて、持ちかけられたアレスとしては、行ってみたいのはヤマヤマだが内心ルーナが、と思っていたのだが、ラムスに強引に押し切られてしまった。さぁて、ルーナになんて言おうか（15歳にしてすでに尻に敷かれている）……。

画面からはみ出さんばかりに元気いっぱいのラムス。楽して儲けるがモットーだが、働き者の多いこの村では怠け者と評されている。

おそるおそるルーナに洞窟行きの話をすると案の上「私も行くわ！」と言われてしまった。彼女にとっては手のかかる弟ってわけね。

ブルグの泉

村の北東に位置するブルグの泉。樹齢何百年という木々を抜けルーナの待つ泉へと急ぐアレス。どうやら彼女はもう1人で練習を始めているらしい……。ソフトフォーカスがうまく生かされた非常に美しいビジュアルシーンだ。

木漏れ日もきれいなブルグの泉。ゲーム画面でも水面の反射が美しく表現されている。

POINT 2 白龍の洞窟へ

いよいよここから本格的な冒険が始まる。一番最初のダンジョンとはいえけっこう広い。心してかかろう。

両親の許可も下り、おまけに父親から小型のナイフなどの武器を譲り受けたアレス達。意外にも父は昔冒険者だったのかもしれない、とこの時初めてアレスは思ったようだ。そして準備が整い、アレス達は一路白竜の洞窟へと向かった。目的の洞窟はブルグ村のすぐ南東にあるのだが、険しい山脈がじゃまをしているため、一度北東へと向かい山脈の途切れた場所から南下しなければならない。ま、このゲームではフィールド移動中には敵と遭遇しないのでよしとしよう。さて、洞窟に入ったとたんに難題勃発！ 行く手を氷の塊はふさいでいるのだ。しかし、ここで父から持たされた炎の指輪が思わぬ効力を発揮、氷の塊を見事砕いてしまったのだ！ ひょっとして父はこのことを知っていたのか？

う～ん、父の謎は深まるばかりだ。洞窟内は最初のダンジョンにしてはけっこう広い。しかし、登場してくる敵は、相手によっては戦わずにすり抜けられるので、レベルアップとHP／MP残量の兼ね合いを考えて進みたい。

入口でどっしり居座っている氷の塊。しかし炎の指輪をかざすと…。

入口は村とは目と鼻の先なんだけど、遠回りしないと着けないのよねぇ。

段差も氷柱もいっぱいの洞窟内部。ただ歩いているだけだと行き詰まるぞ。

白龍との対面

広いダンジョンをあちこちさまよい歩き、戦闘を重ね、文字どおりボロボロになりながらも辿り着いた白竜の間。そしてそこには伝説の生き物である白竜が静かに横たわっていたが、侵入者に気付き大きな身体をくゆらせ起き上がった！ しかし、度胸がすわっているのか、怖いもの知らず状態のアレス達もひるまない。さっそく目的であるダイヤをくれと持ちかけた一行に「洞窟内にある竜の指輪を取ってきたらあげよう」と白竜は答えてくれた。そのうえ一行のHP/MPも回復してくれるとは、なんて親切な白竜さん！

白竜と知恵比べ。でもこの洞窟って帰還者がほとんどいないことでも有名なんだけど。

パーティキャラ……………No.1 アレス

ブルグ村出身の緑の瞳を持つ少年。ドラゴンマスター・ダインに憧れ、いつしか冒険に憧れるようになった。ちょっと優柔不断ぎみだが、素直な良い子。でもだんまりはダメよ。

しだいに青年へと成長していく課程が見物。将来性高し。

パーティキャラ……………No.2 ルーナ

孤児だった彼女をアレスの両親が引き取って育ててきた。ちょっとお姉さんぶるのが玉にキズだが、美しいうえに優しく村のアイドルだ。得意の歌でHPの回復もしてくれるのだ。

優しく微笑むこの温かな表情は、まるで母って感じ。

竜の指輪を手に入れるには

「ダイヤが欲しいのなら竜の指輪を取っておいで」と言われ、再びダンジョン内に戻った一行。しばらく歩いていると、氷柱の向こうに出入口や宝箱があることに気づくはず。ということは、この氷柱を壊さなければ指輪どころか先にも進めないのだ。確か白竜は「頭と身体を使って」と言っていたな。そこで!　敵キャラのサスカッチ君に活躍していただきましょう。このサスカッチ。目的物までは一直線で突進してくるおバカ野郎。こいつがぶつかると氷柱は見事に壊れてくれるのだ。らっき〜!

コイツを使う

氷柱に阻まれた場所もサスカッチの体当たりで粉砕すればOK。万が一戦闘で倒しちゃったなら、一度出入口を通れば復活してるぞ。

バカ力が怖いサスカッチ。でも今回はその単細胞ぶりに救われた。

ようやくダイヤが手に入る

敵キャラを利用していくつも氷柱をぶっ壊し、ようやく手に入れた竜の指輪。再び白竜に会いにいくと、彼は約束通り大きなダイヤをアレス達にくれた。そのダイヤの正体がなんであれ偽物じゃないので喜んで受け取ろうね。帰り際、アレスに自分の仲間である竜族に会えと語る白竜。アレスにはドラゴンマスターの資質でもあるというのだろうか。

困難に挫けず竜の指輪を取ってきたアレスに約束通りダイヤをくれた。しかし言ってることが本当なら、さぞいっぱいあるだろうな。

アレスが気に入ったのか、自分の仲間の竜族達に会えという白竜。ドラゴンマスターになる者は竜達の試練を越えなければならない。

ブルグに帰りこっそりとメリビアへ向かおうとしたが……

ブルグに着いてほっとしたのもつかの間、ラムスがさっそく売りにいこうとうるさい。しかし、あまりの品に村では買い取れないと言われ、メリビアへ行くことに。ルーナに黙って出てきたものの、ゴートの森は霧が深くラムスがおびえてしまったため、結局村へ引き返したのだった。で、やっぱりルーナに怒られたんだよね、これが……。

メリビア行きの船に乗ろうとサイスへ向かったのだが、ゴートの森は霧だらけで……。

しかし!

サイスへ向かうには避けて通れないゴートの森。しかしこの深い霧では。

しかたなく村へ逆戻り。が、メリビアへ行くのがバレて…。

パーティキャラ ……………No.3　ナル

アレスの良き相棒としてアレス達とともに育ったナル。その姿は羽根の生えた猫のようだが、何者なのかは本人もわかっていない。人の言葉をしゃべるが、いつも一言多い。

一見して空飛ぶ猫だが、なかなか賢い生き物なのだ。

パーティキャラ ……………No.4　ラムス

ブルグ村の村長の息子でアレスの悪友。村人からは怠け者と評判が悪いが、どうも目利きの才はあるようだ。こういうなんにもできなそうな男が意外と成功したりするんだよな。

ふくふくとした顔&体格のラムス。ちょっと欲深?

POINT 3 ゴートの森へ

男2人＋1匹（？）の旅は諦めて、翌朝ルーナと一緒に再びゴートの森へ訪れた。さて今度は先へ進めるか？

霧に負けておとなしく家に戻ったアレスとラムス。ルーナを出し抜いてメリビアへ行こうとしたもんだから、当然ルーナは大爆発、アレスなんて大嫌いとまで言われる始末。母親もなにもそんな遠くまで、とおろおろするばかり。そんな中、父親だけはアレスの気持ちをわかってくれ、メリビア行きを許してくれるのだった。そして結局ルーナも伴って3人＋1匹で旅に出ることになった。そして翌朝。大陸へと向かう我が子達を断腸の思いで送り出す両親をあとにアレス達はメリビアへと向かった。しかし、アレス達の住んでいた村はホンメル島というへんぴな場所で、メリビアへは船でいかなければならないのだ。そして島から唯一大陸への船が出ているのがサイスの町。一行はとりあえずサイスに向かおうとゴートの森へと足を踏み入れた。しかし昨日と変わらずやはり濃い霧がたちこめていた。あきらめかけた一行だったが……。

昨日と変わらず霧だらけ。やはり無理かとあきらめかけたが……。

その晩ルーナは夢を見る

アレスらと洞窟から帰ってきたその晩、ルーナは夢を見る。どうやら以前からたびたび見ていた夢のようだ。まばゆい光、手のひら、抱き上げられる赤ん坊、そして知らない男の人……。これはこの家に引き取られる以前の記憶なのだろうか、それともこれから先の出来事なのだろうか。いったいこの夢は何を象徴しているのだろうか。

誰かの人影とまばゆい光。それが何かを確認できぬ間に画面は途切れ、そして次の映像が入り込む。

生まれたばかりだろう、手のひらに抱き上げられた赤ん坊が映る。あれは誰？

そして見ず知らずの男の人の顔。この赤ん坊の父親なのか。実直そうな顔立ちが印象的だ。

戦闘システムをうまく使う

このゲームの特徴はフィールド上での敵との遭遇がないこと。そのため、レベルアップは自然とダンジョンで行うことになる。しかもダンジョン内の敵は視認でき、避けることも可能。しかも、戦闘モードは以下のように状況に応じて選択できるのだ。

AI

敵が多い時などにはもってこいの戦闘方法。結構賢いが、やはりそこそこMPも使うので初めての場所では気をつけたい。

最初のエンカウント画面でAIを選べば、敵を倒すまで自動で戦闘を行う。トイレに行ってても大丈夫（!?）。

総力戦とばかりに必殺技や強力魔法を使いまくる。ただ回復系魔法は事あるごとに唱えるのでMP消費が激しい。

命令

手堅くいくならこれ。与えたダメージやキャラの能力をうまく計算して戦える。MPの消費もだいぶ節約できるはずだ。

命令を選択。これで各キャラに攻撃や魔法攻撃を命令したり、キャラ別にAI戦闘をさせたりすることができる。

選択項目はAI、魔法、防御、攻撃、道具、逃走の6種類。弱いキャラならあらかじめ逃がしてやるのも手だ。

魔法を選択するとさらにもう一段階ウィンドウが開かれ、使用できる魔法一覧がMPとともに表示される。

作戦

これはあらかじめ誰がどんな行動をするかを選択しておけるモード。3作戦まで登録できる。かなりお便利なモードだ。

移動中にナルを呼び出し、作戦を登録することができる。3パターンまで登録できるのもうれしい。

ETC（陣形もお好みで）

どうも主人公ばかり前に出て気に入らない、とか陣形に不満があったらこのモード。あらかじめキャラの位置を選択できるのだ。

3人ぐらいでは別段気にならない陣形も人数が増えてくると問題も生じてくる。とにかく魔法形キャラは後列へ。

ルーナの歌は魔法の歌!?

ゴートの森は入口からしていまいましい霧がたちこめる。やはり先へ進むのは無理かと諦めかけたが、ルーナが突然「私できるかも」と言い歌い出した。すると！　まるで手品のようにすっきりと霧が晴れてしまったのだ！　あまりのことに一同唖然。当のルーナにしても「なんとなく出来そうな気が」というだけで……。余談だが、この森に置いてある宝箱のいくつかはワナなので、逃げれる準備をして開けよう。

頼もしき助っ人、レイク

森に踏み込んでしばらくして、やはり実力不足だったのか魔物に取り囲まれてしまったアレス達。もう絶体絶命というその瞬間！　草木をかき分けて現れた男がいた。一行は間一髪助かったのだ！

むっちゃ強い！

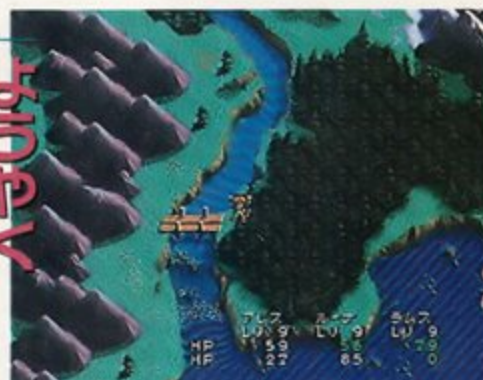
ボウズ呼ばわりは悔しいが、素直に救いを求めるも時には必要。

豪快な笑顔を初対面のアレス達に向けるレイク。人は良さそうだが何者なんだ？

ルーナの歌に吸い込まれるかのように霧が消えていく。これはいったいどうしたことか!?

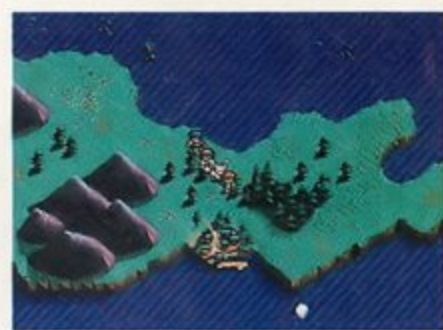
どうもレイクはアレスとルーナのことに覚えがあるようなのだが。

火を起こし一晩守ってくれたレイクは朝にはもういなかった。

ようやく森の外へ！

ゴートの森をどうにか抜けた一行。心なしか雪の量も減っているような気がする。

POINT 4 サイスの町

弱いながらもなんとかサイスに着いたアレス達。これでやっとメリビアへ行ける、と思ったがやっぱり甘かった。

ルーナの歌が思わぬ功を奏したり、見知らずの恩人に助けてもらいながらも、なんとか当初の目的地である港町サイスにたどり着いたアレス達。この町もブルグよりはちょっと大きい程度の田舎町ではあるが、なんといってもブルグとは兄弟のような間柄の町なため、一行は臆することなく町になじめたようだ。さて、ひと息ついたところで町の人々に話しかけてみたのだが、どうもいい答えが返ってこない。どうやら現在船は運休されているらしいのだ。理由は船長に聞いてくれ、と言われ一行は船着き場のそばの宿屋へ船長を尋ねていった。すると！　なんとおバカなことにこの船長、バクチのカタに海図を取られたというのだ！　商売道具を借金のカタにするとは、お前それでも海の男か〜っ！　しかたない、取り返しに向かうか……。

ゴートの森から南下すると港町サイスにたどり着く。なるほど、船を出すには良い立地条件だ。

山のブルグとは逆に漁業が盛んなサイスの町。お魚大好きのナルはこっちのほうがいいかも。

船長から海図を巻き上げたのはバクチ打ちクライフらしい。いざ勝負、といきますか。

バクチ打ちと対決

背に腹は替えられないとばかりにルーナですら黙認のバクチ勝負。しっかりイカサマを見破って勝ったまでは良かったが、肝心の海図は魔法使いのババアに手に。代わりに魔法使いのものだった杖を手に一行は彼女を尋ねることに。

ラムスの強欲もこんな時にはありがたい。普通金の音なんて聞き分けられないもんね。

イカサマ発覚

あっさり負けを認めてくれたが、肝心の海図は魔法使いのババアに渡してしまったらしい。

POINT 5 魔法使いの森へ

海を渡るには海図がなけりゃ、しかたないもんなぁ。どうか魔法使いさんが悪い人じゃありませんように。

海図は北の森に住む魔法使いのお婆さんが持っているという。ここまでわかっていながら船長自らは何にもしないところがRPGよねぇ。かくしてアレス達はお婆さんのところへ地図を返してもらいに、来た時とは逆に山脈越しに北の森へと向かったのだった。ところで、お婆さんは1人暮らしなのか、用心のためとばかりに森のあちこちにワナが仕掛けてある。それも今時スズメでも引っかからないようなお粗末な代物。あとで、お婆さんにワナの手ほどきもしてあげよう、と思っていた矢先！ いたのだ、こんなワナに引っかかるヤツが！ しかも人間らしい！ そういやサイスでエリート魔法使いとかなんとかってヤツがこちらへ向かったとか言ってたな。まさかこのおマヌケがそうなのか!? しかも助けてやったにもかかわらず礼もナシとは！ ナッシュとやら、何者だ！

ブルグ側の山並とは逆側を進んでいくと森の中にひそりと一軒家が。

思わずこのヘボいワナで1人遊びしてるのかと思ってしまった。よっぽど運動神経のないヤツだな。ま、一応助けなきゃだけどね。

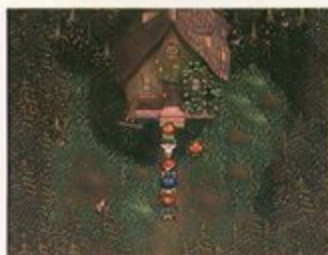
ナッシュ登場

ワナにハマッてもがいていたのがこのナッシュ。自称エリート魔法使いだが、実際の腕のほうもなかなか。でも、態度は超LLでむかつくんだな、これが。礼ぐらい言えよ！

いきなりクシを持ち出して何すんのかと思ったら……。

急に髪とかし始めたぞ！ 身だしなみも大切だが、まずは挨拶が先だと思うが。

そんな気になんなら切れよ、と言いたくなるほど第一印象は最悪の男だ。

ようやくおばばの家へ

途中で拾った（？）ナッシュとともに、魔法使いのお婆さんの家を尋ねたアレス達。おばばは海図を渡してもよいが、その代わりナッシュの持っている水流の杖をくれないか、という。いやがるナッシュだったが、ルーナの説得によってしぶしぶ承諾。これでようやく船に乗れるぞ！

森の中にぽつんと一軒家が。どうやらここにいるらしい。

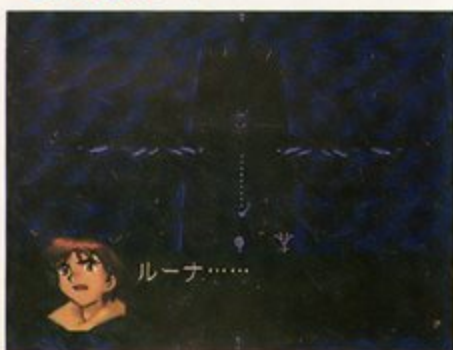
最近寄る年波のせいかめっきり魔法の腕が落ちたとのこと。

男の言うことにはまったく耳を貸さないナッシュだが!?

ようやく海図を取り戻した。これでようやくメリビアへ行けるぞ！

誌上公開

これが渾身の“船上のルーナ”シーンだ！

慣れない船での睡眠に目をさまし、甲板へ上がってみると……！

メリビア行きの船に乗った時点で序盤のヤマ場はクリアしたと思っていい。そのご褒美とばかりに船の上では美しいビジュアルシーンが待っている。いままでもいくつかビジュアルを見てきたが、このビジュアルはハンパでなく美しい。まさに総力を結集した渾身の出来。窪岡俊之氏の愛が感じられるビジュアルシーンだ。

星空の船上で

ルーナの後ろには

POINT 6 再びサイスの町へ

海図も手に入れ船出の準備は整った。このサイスの町から船に乗れば序盤は終了、次は大陸が待っているのだ。

魔法使いのお婆さんの手に渡った海図を無事取り戻し、これでようやく船に乗れるぞ、と意気揚々と帰還したアレス達一行。しかし、やっぱりそうは問屋が下ろさなかった。今度は港に怪物が現れたというのだ。もう町は大パニック状態。そしてやっぱりというか、どうも誰も怪物を倒そうという奴はいないらしい。結局アレス達が戦うハメになるわけで。サクッと(というほどラクじゃないが)怪物を倒したアレス達に船長は感激し、自分の船に乗ってくれとまで言ってくれた。ようやくメリビアへ行けるとはしゃぎ気味の一行だったが、ルーナ1人だけは浮かない顔だ。どうやらブルグ村に残してきたアレスの両親のことが気になるらしく、1人船に乗らずにブルグへ帰ると言い出したのだ！ ここまで一緒に旅してきたのに、本当に1人で残ってしまうのか、ルーナ？

町に戻ると大パニック状態！ なんと怪物が港に現れたというのだ。

ルーナとの別れ……のはずが!?

残してきた両親のことが気になるから、2人一緒にはこれ以上旅は続けられない、そう寂しそうに微笑みながら話すルーナにアレスは何も言えなかった。自分や両親を気遣って悩んでいるのはアレスにだってわかるからだ。彼女がそう言うならしかたがない、と諦めるつもりでいた。船が動き出す瞬間までは！ 船が動き出し互いに駆け寄るアレスとルーナ。なんと！ 次の瞬間アレスは力まかせにルーナを船へと引き上げたのだ！ 愛が理性に勝った瞬間。ああもう、見せつけてくれるよなあ。

若いってすばらし～！

別れがたく見つめ合うアレスとルーナ。船が動き出し……。

互いに駆け寄り、船上のアレスがルーナの手を取った！

船へ引き上げられるルーナ。この行動に自分でも驚き！

中ボス ゼィウーズとの戦い

ゼラチン質の玉をぶつけて相手の身動きを奪ったり、触手攻撃を仕掛けてくる。序盤にしては手強い相手だ。マジメに命令で戦うのもいいが、ナッシュの力を知るためにもAI戦闘も1つのテかも。レベル10くらいなら勝てる相手だ。

船の上にちゃっかり居座るゼィウーズ。さあ、戦いだ！

攻撃力もかなり強く長引くほど勝つのが辛い。短期決戦だ。

アレスの技やナッシュの魔法をガンガン使え。ルーナも補助魔法を。

一人歌うルーナ

あの蒼い星が

そして船はメリビアへ

次号へ!!

前回からストーリーの流れを紹介しているが、今回も少しだけ物語の時計を進めてみようと思う。まだまだ序盤だけれども、この後プレイヤーと旅をともにしていくことになる道連れも2人登場し、いよいよ冒険らしくなってくるぞ。

●セガ
●11月8日発売予定
●タクティカルRPG
●5,800円

リグロード サーガ2

初めて読む人のために軽くゲームの概要を振り返っておこう。システムはジャンルが示すとおりシミュレーション系の戦闘を特徴とするもの。大まかには前作「リグロード サーガ」のシステムを踏襲しているが、立体地形を戦闘とより深く絡ませることによって、戦術性が大幅にアップしている。例えば、飛行キャラで味方を運んだり、断崖絶壁に敵を落としたりといった要素は今作の大きなポイントになるはずだ。

主人公は少し男勝りで元気のいい竜族の王女ミュウ。ある日平和な王国に世界制覇をもくろむ魔導国家カダールの刺客が現れ降伏を迫った。王は身を挺してミュウとラスティを脱出させるが……。

ミュウ

本作の主人公であり、ドラグーン王国の王女。竜騎士の力を引継ぎ、「竜変化」の技を持つ。

クイーンズランド王国

ラスティ

前作の主人公とヒロインの血を引く隣国クイーンズランドの王子。秘かにミュウに恋心をいだくが……。

物語の舞台はヤマタイへ

敵将の手を逃れ城を脱出したミュウとラスティは、援軍を率いて国に戻ることを心に誓う。ディアーネの協力により船で国境を越え見知らぬ大陸に向け旅立った。

東方の異国の地

海岸線に着岸した2人はヤマタイの地に降り立つ。一方、ミュウ達を降ろしたディアーネはミュウに餞別のアイテムを託して先の港へ向かった。まずは、北の方角にあるというイガの里をめざす。海岸線からほど近いところにあるイガの里に入ると、ここにもカダールの手が伸びていた。カダール兵達が1人の男を取り囲んでいる。やり取りを聞くとどうやら彼がアスカらしい。なにはともあれアスカに助太刀だ！

リグロードとは違った姿を見せる自然に、しばし立ち止まるミュウ達。いよいよここからは、見知らぬ大地の旅なのだ。

カダールはアスカの仲間達を人質に取ったらしい。この人数に囲まれてはさすがのアスカもヤバい。協力して蹴散らせ！

アスカが危ない！

月組頭領、その名はアスカ

ミュウ達の参戦とともに戦闘開始。忍の末裔だけあってアスカの強さは本物。彼は忍の一流派、月組の頭領だという。数の不利を跳ね返し、3人は街からカダール兵を追い払うことに成功した。

とりあえず平穏を取り戻した村で、ミュウ達は村人から話を聞くがどうも険悪だ。どうやらアスカが仲間達を売ったと思い込んでいるらしい。ともあれ仲間の救出が先決、彼らが囚われているという「忍者屋敷」へ向かう。胸騒ぎを感じる名前だが……。

無勢に多勢とはまさにこのこと。一人で相手していてはとても体がもたない。

相手の操り人形状態になってしまう「くぐつ」。回復できるのはラスティだけだ。

ENEMY DATA

特殊攻撃こそしてこないが、攻守バランス型のカダール兵士。プレイヤーもまだまだ弱いだけに、油断できない。

下っ端とはいえ忍は忍。意地の悪い忍術を持つ。「くぐつ」をかけられると、味方に攻撃されるハメに。

敵を倒しまずは自己紹介。事情を聞くと、ヤマタイにもカダールの手が伸びていることがわかる。

アスカは裏切り者!?

誰か1人くらいアスカを信用してあげる人がいてもいいのに。そういえば角の家に……。

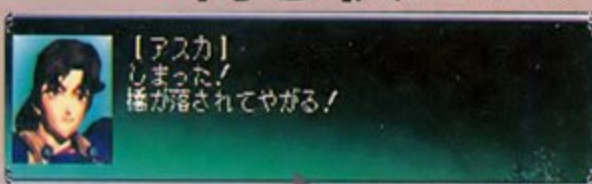
アスカが仲間に!!

屋敷へ続く一本道

アスカの仲間を救出するべく、旅立つ一行。伊賀の里から屋敷までは基本的に1本道。山を越えればたどり着けるはずなのだが、案の定、敵は先手を打っていた。谷にかかる橋が落とされているうえ、対岸で待ち伏せしているのだ。あともう少しで屋敷なのに……。

待ち伏せだ!

すんなり通してくれるわけがない。下は断崖だけに、どうする?

忍者屋敷へと抜ける山越えの一本道。先には何やら開けた場所があるのだが、そここそが目的の場所なのか?

予感的中! やはりカダールの妨害工作が。飛行ユニットであるミュウの大活躍かな?

ENEMY DATA

敵の飛行ユニット風鬼の「つかむ」といった術を使い、プレイヤーを惑わせてくるのでやっかいだぞ。

囚われの仲間を救出せよ！

途中の敵を何とか撃退し、屋敷に着いた３人。ここまでくれば、あとは乗り込むのみ。潜入した直後、アスカが屋敷の罠を説明してくれるのだが、聞けば聞くほど無事に帰れそうな気が失せてくる。おまけに屋敷の中を見渡すとわんさといる敵。奥のほうにはさらに奥へと続く扉らしきものが見えている。本当にたどり着けるの？

ちょっと見はこぢんまりした建物なんだけど、忍者屋敷というからにはあれやこれやとあるんだろうね、やっぱ。

入り口を入ったところ。廊下に部屋の中に敵の姿が。これじゃあ、いくら仲間達が忍だといっても脱走できないわけだ。

ENEMY DATA

女忍者・くのいち。やっかいなのは色香で「魅了」してくることだ。もちろん、同性であるミュウには関係ないけど。

★取れるものは取る！★

屋敷の中に点在する宝箱。仕掛けがあったらいやだけど、とりあえずは調べる。

カラクリだらけの忍者屋敷

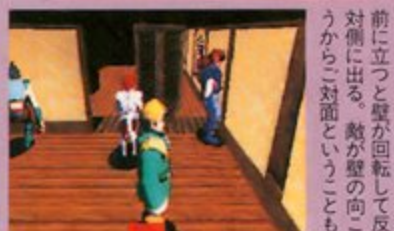
奥まで行くためには、数々のカラクリをどう避けるかもポイント。下でそのいくつかを紹介しよう。

落とし穴

立っている場所がいきなり凹んで落下と同等のダメージを受けてしまう。効果としては特殊攻撃のルースモーアに近い感じ。

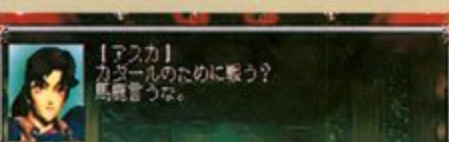
突き出る槍

文字どおり床から槍が突き出して刺される。即死はしないが、結構痛いダメージになる。３人同時に刺されると、見るも無残だ。

どんでん返し

前に立つと壁が回転して反対側に出る。敵が壁の向こうからご対面ということも

屋敷の奥で待ち構える敵将「忍頭コクウ」

ほうほうの体で奥の部屋へ入ると、やっぱりいる。こいつがこの屋敷を取り仕切る頭のようだ。だが、こちらのアスカも月組を預かる忍びの頭領、負けるわけにはいかないのだ。と思う間に部屋は地下へ下降、逃げ場なし！

【コクウ】
ご挨拶ですね、カダールのために働く気になったのかと思えば・・・。

敵の傘下に入るなど、仲間のためにも自分の信念にかけても断じてできない相談だ。貴様を倒して仲間は返してもらうぜ！

初のボスらしいボスで、HPもザコの数倍ある。また、全体攻撃の投げをしてくるので、かたまっていると餌食に。

敵の数も多く、今までの中で１番苦しい戦いだ。全滅させるのだ！

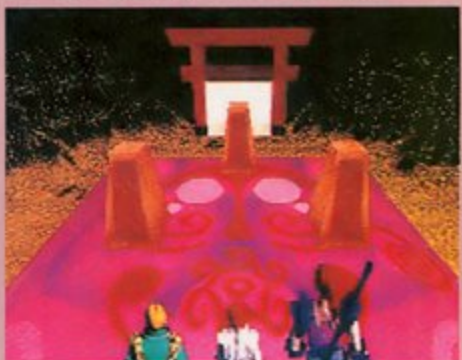
討ち取ったり！

ヤマタイの地を巡ると…

忍頭を倒しアスカの仲間達を解放した一行は、いったんイガの里へ戻ることにした。アスカに対する里人の誤解も解けたようで、まずはめでたしといったところだ。人々の話によると、この近くに式神が封印されているという。一行は式神を求め再び里を後にした。

気になる 結界洞

霊峰フジを貫通する洞窟だが、カダールの手により結界を張られ現在通行不能に。中には柱が3本立っており、それぞれに何かをはめ込む場所がある。アイテムを揃えてからまた来ることになるだろう。

この先には何が…

式神が眠るほこらナズナ洞

里人の話をもとにナズナ洞へやってきたものの、中は広くところどころ道が途切れているところがある。また、式神の霊気が妖怪を引き付けるらしく、たくさんの妖怪が棲み着いている。とはいえ、奥に眠る式神を仲間にできれば心強いことこの上ないのだ。

式神ナズナの封印が解けた！ いきなり「なのなの～」言葉で話しかけられ面食らう一同だが、弓の腕は確かだぞ。

ENEMY DATA

体当たりによる攻撃を得意とする怒鬼。かなり攻撃力が高いので、レベルが低いと一発で即死もあり得る。

一定時間、相手を凍り付かせる能力を持つ。もし、空中で凍らせられたら落下の憂き目を見ることになる。

ナズナが仲間に!!

ヤマタイのさらに奥地へ…

ナズナはアスカのことが気に入った様子で、すっかり恋人気分。アスカは照れ隠しなのか、いまいちそっけないのだが。そんなラブコメコンビを含む一行はひと時の平安を迎えたように見えた。

ところでイガの里人の話ではナズナ洞の北にある関所を越えた先には、精霊の力を借りて獣に変身する民族が住むという。また、西の関所を越えた先にある町では女義賊が出没している。一行は旅立った——世界がカダールの手に落ちる前に……。

西の関所　どっちへ行こうか?　東の関所

忍者の里の入り口からさらに西へ行くと、ゴジョウの町・ホウショウ院方面へ。

ナズナ洞から北へ上がっていくと、カムイコタン・ホウライ山方面へ。

旅はつづく…

こうしている間も、ドラグーン王国が気がかりだ。そしてドラグーン王の安否は？ 急げ、ミュウ！

やはりここにも敵の手が…

関所を越えようとしたら、カダール兵が行く手を阻む。ヤマタイはカダールの手に落ちているのか。

次ページからはスタッフインタビュー

Riglordsaga 2

STAFF INTERVIEW

完成も間近に迫る9月下旬、ラストスパートで超多忙なリグ2開発チームを訪問。メインスタッフ6名にうかがったお話をおとどけする。

サターンいう器を得て初めて本格的3Dに

㈱マイクロキャビン
ディレクター
中津 泰彦氏
制作全体の指揮をとる。代表作はフレイ、幻影都市他

──リグロードの開発においてセガさんとマイクロキャビンさんの役割分担はどのように。
中津　全体に関しては、うちとセガさんのほうで綿密に打ち合わせをして進めてます。
──両社がサターンのRPGでパートナーを組まれたのは、どういったいきさつで？
小野　私が言うまでもなく、マイクロキャビンさんはパソコンで大きな実績があるということです。パソコンの世代から３Ｄの表現に目を向けておられましたから。実際、次世代機になる前からつながりがあるんです。メガCDの時の「幻影都市」とか。サターンになってハードの性能も上がったし、本格的に３Ｄの表現をやってみませんかと。
──前作を終わってすぐに２の制作にかかられたということですが、まずどのあたりから手をつけていかれたんですか。
中津　最初に手をつけたのはシステムです。根幹にかかわるシステムをどうするか。今回１番打ち合わせを繰り返したのが、地形に関する部分ですね。
──前作から３Ｄへのこだわりがありますが、まず3Dありきで？　それとも結果として３Ｄ？
中津　かなり並行的ではあります。立体地形を作ってゲーム性とどう絡ませていくかという部分で１では追求しきれなかった要素もありました。で、２ではさらに推し進めたいと。
瀬田　それまでパソコンをメインにやってましたんで、常に制約があったわけです、メモリ(640KBの壁)の。もう１段階上を求めていくとサターンという形になったわけです。

戦闘面の固めが先決

㈱セガ・エンタープライゼス
ディレクター
小野 健一氏
これまでリグロードサーガ、ソニックCDなどを担当。

──作品世界のモチーフになったものなどはあるんですか。
瀬田　具体物としては特にないです。ただ前作である程度形が決まっている部分、例えばヤマタイなんかは、和風というか限りなく日本に近いんだけどまんま日本じゃない。それでヤマタイっていう言い方をしていますし、街の名前にしてもイガの里とかゴジョウとか現実世界にあるものからもじったりしてます。
──和風の世界観にこだわった理由は？
中津　キャラのバリエーションと世界の設定を決めていく段階で決まったものです。西洋キャラにあまりない性格のキャラということで、和風のキャラクターを出したかった。例えば、日本人的な潔さというのもあまりないキャラですし。あと、忍術を出したかったというのが(笑)。
瀬田　今回普通の作り方とは違ったのが、〝まずシステムありき〟だったことです。例えば、忍っていう技を持っているキャラクターをここら辺で出しましょう、っていうアウトラインが決まっている。じゃあ、それに合わせてこういうキャラをどこどこで出しましょうと。
中津　先にシナリオができているところは少なかったです。設定とゲームデザインとキャラおこしが終わってて、その後でシナリオが補完されていくという形でした。シミュレーション系なので、キャラの動きとか技のほうが先に決まらなければゲームのバランスが取れない。ですから、戦闘面の固めが先になります。
──キャラ設定は
瀬田　キャラの性格づけのほうは大体私のほうから出していくんですが、持っているスキルにある程度影響されます。例えば勇ましい技を持っているキャラなのに、なよなよした性格だと少しズレが出ますよね。ですからそういったことはもちろん考慮します。
──瀬田さんの中で一番動かしやすいキャラは？
瀬田　市販される時には随分削られていますが、最初何も制約がなくシナリオを書いていた時には妙にのってた部分がありましたね。ナズナとアスカがいますよね。あの２人が出てくると延々ラブコメシーンになるんですよ(笑)。くっつくだのくっつかないだの。私が書くとこうなっちゃうんですね。メッセージを読ませる時に、みんな同じアナウンサー口調でしゃべっちゃうと誰が誰だかわからないじゃないですか。確かにウインドウに顔出てるんですが、セリフ見てパッとわからないんで。だから「～なのなの」って言わせてみたり(笑)。
──「ソード＆ソーサリー」の時の「にゃは☆」というセリフも記憶に残っていますが……。
瀬田　あれ私です。キャラの名前を覚えてもらわなくっても「にゃは☆」っていうキャラとか、あの「～なのなの」っていうキャラとかって形で記憶に残る。そこを狙いたかったんです。

メインキャラクターは前作のイメージを踏襲

──今回新たにできた要素に「落とす」という概念がありますが、それが入ることによって特に注意を払われた点というのは？

㈱マイクロキャビン
瀬田 哲也氏
シナリオ担当。㈹XaKⅢ、Sword＆Sorcery他

古屋　ハマりがないことです。落ちてぬけられないとか、どうにもこうにも動けないとか、そういうことがないようには注意しました。
──今回作られたマップの数は？
古屋　バトルだけに関していうと50〜60くらいですか。あとイベントとか街も結構あります。
──3つの世界の描き分けは？
古屋　ヤマタイは日本風、リグロードは西洋風、カダールは中近東。ポリゴンでやってるんですが、あまりポリゴン数を多くすると重たくなってダメなんです。限られたポリゴン数でそこそこ大きい建物をデザインするのは、結構大変でしたが。
──キャラに関しては？
加藤　まずメインキャラクターの3人に関してはかなり早い時期に決まってました。前作のイメージを踏襲するキャラとして中心に考えていこうと。
──最終的にはどれくらいの人数が？
中津　前作なみには登場してきます。
──1番力を入れたキャラクターは
加藤　1番やり直しが多かったのはラスティです。メインキャラクターに関しては、時間とってやらせてもらったんでその意味では、現状の自分のベストな形にはなっています。思い入れという意味ではひとつのアングルしか見れないナズナですか。この子はかわいくできたなと思ったんですよ。でも、ゲーム中で動く部分は問題ないんですが、他のアングルでは……(笑)。
──衣装に関しては？
加藤　OPに関しては別の人間がやってて、ワークステーションでやってるんです。あと、フィールドや戦闘の時の絵とイラストレーションでなるべく違和感がないようにしたかったので、メインキャラに関してはディテールのほうも初期の段階からかなり手を入れてます。

㈱マイクロキャビン
古屋 賢三氏
美術担当。㈹リグロード サーガ、パワーズキングダム他

──SDではなくリアルタイプにしたのは？
中津　モーションが1番の理由ですね。2頭身とかで手足が短いと、エフェクトの段階でかなり苦労するんです。
加藤　その分顔が小さくなってディテールの点で損をするんですが。今回動きで見せていくということでコマ数も多くして、かなりきめ細かく動かしてます。
──アニメーションをあえて使わず、フィールドでイベントを進めた狙いは？
中津　まず統一感です。違和感がありませんよね。かつ、システム的にも面白いことができる。機能も前作に比べてだいぶ増やしましたんで。面白いことができるんだからマップで全部やってしまおうと。動画だと間が開いたりするんで。

㈱マイクロキャビン
加藤 雅史氏
キャラデザ担当。㈹リグロードサーガ、パワーズキングダム

──敵キャラに関して。心に思い描いたイメージなどは？
加藤　潜在的にはいろいろあります。世代的には水木しげるさんの「ゲゲゲの鬼太郎」とか見てますから、そういう影響もゼロではないでしょうが、特に意識したものはないですね。最近の模型の造形パターンの作品とかも普段から見るようにしてますし。そういう意味では、自分の世代やら今の世代からいろんな部分を取り入れて、できるだけよそにはできないようないいデザインにしていきたいなと思ってやってます。

音楽はイベント曲を含めて40曲

──音楽ですが、根底に流れるイメージは？
福田　それぞれの地域にあった世界観を出すように心掛けています。例えばヤマタイなら尺八を使ったり三味線を使ったり。カダールだとシタールを使ったりとか。あと、リグロードでは西洋っぽい音楽にするとかですね。
──技術面でいうと？

福田　全部で40曲あって、そのうちの15曲ぐらいが生録というか生楽器を使って録音したりとか。半分ぐらいが内蔵音源です。
中津　音楽のほうから生音を使いたいという話があったんですが、ゲームとしてファイルを読む必要もあります。これを両立させるためにストリームという技術を使っています。CDから随時PCMのデータを読みんで再生しつつ、その合間を見て他のファイルを読むという技術なんですが。セリフもストリームで音楽と交互に読むわけです。
──作曲されるにあたって、シナリオ側からの要請は？
福田　全体のストーリーが固まった時点で大まかな曲のイメージをもらって、あとは随時完成したものを見て作ったり、臨機応変に。

㈱マイクロキャビン
福田 康文氏
音楽担当。㈹幻影都市、エルムナイト、Sword＆Soecery他

──ぜひ聞いてほしいという部分は？
福田　ヤマタイのワールド曲で「つらね」という沖縄民謡の語りみたいなものを使っているんですが、そのあたりの詩の内容とかいうのも結構深いものがあってぜひ聴いていただきたいですね。
──最後に読者のみなさんに一言お願いします。
小野　リグ2っていうのは戦略的に自由度が高くて何でもできるんですよ。それこそプレイヤーごとにまったく違う戦略が存在している。僕らが考えもしなかったような戦術を発見してくれるとうれしいですね。

SHINING the HOLY ARK

話題の3DRPG。続報をいちはやくお届け!!

シャイニング・ザ・ホーリィアーク

今まで謎につつまれていた主人公やパーティーキャラ、舞台となるエンリッチ王国の詳細がついに公開された!! 開発担当のソニックスタッフのインタビューもお送りするぞ。

●ソニック●12月発売予定●RPG●価格未定

主人公、パーティーキャラクター、一挙に公開!!

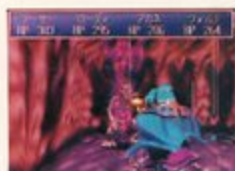
剣士 アーサー Arther

シビアなフリーコマンダー

公開されたプロフィールによると、主人公の名前はアーサー、若いながらも巷ではわりと名前の知られた傭兵だ。もともと一匹狼タイプの性格で、しかもお金にシビアでドライ。昨日の雇い主もお金しだいで今日の敵なんてことはザラ。なぜかそんなアーサーの最大の弱点は女の涙だとか。

主人公はプレイヤーの分身であってほしいという開発者の意向により、アーサーの姿は攻撃時には画面に現れず、画面が敵にズームアップして体当たりといったグラフィックで表現される予定だ。

設定資料には後ろ姿や横顔も

攻撃時には他のキャラと違い、アーサーの後ろ姿は現れない。彼はプレイヤー自身だから、つまり自分の後ろ姿は見えないわけだ。このイラストは貴重かも!?

グラフィックにも派手系のものが多いフォルテの攻撃魔法。ソウルスチルなどの強力な魔法が炸裂するぞ。

ソーサラー
フォルテ
Forte

魔法使いの傭兵も結構多かったこの時代、無難に仕事をこなすことで定評があるのがこのフォルテだ。クールな性格の持ち主で、精霊使いのメロディとは幼なじみの仕事仲間。彼女との強いパートナーシップが彼の強みだ。

冷静沈着な魔法使い

精霊使い
メロディ Melody

村中の者がすべて何かしら特殊な能力を持っているという不思議な村、リセントの出身。彼女は精霊と会話をする能力を持ち、危険を察知する能力などに長けている。擬態モンスターの正体を暴いたりすることも可能だ。

精霊と会話をする能力を持つ少女

実際の攻撃力はそう高くはないけれど、なにかとパーティーの役に立ってくれる女の子。

くのいち
アカネ
Akane

忍びの村の宗主家の娘で、幼いころからくのいちとして厳しく育てられた。鍛錬により多彩な技を身につけた彼女の身のこなしは、他に類を見ないほど軽い。アカネという名前は、彼女の先祖がかつて住んでいた東方に由来する。

パワーは[illegible]どにはやや劣るもの[illegible]きの軽さを活かしたト[illegible]な特殊攻撃がなかな[illegible]

多彩な技を使いこなす女忍者

忍者
ローディ
Rordie

アカネの兄であり、忍びの宗主家の若頭でもある。厳しい鍛錬により、妹と同様に機敏な動きと鋭い攻撃を身につけている。素早い攻撃と古来から伝わる忍法とのコンビネーションは強力。

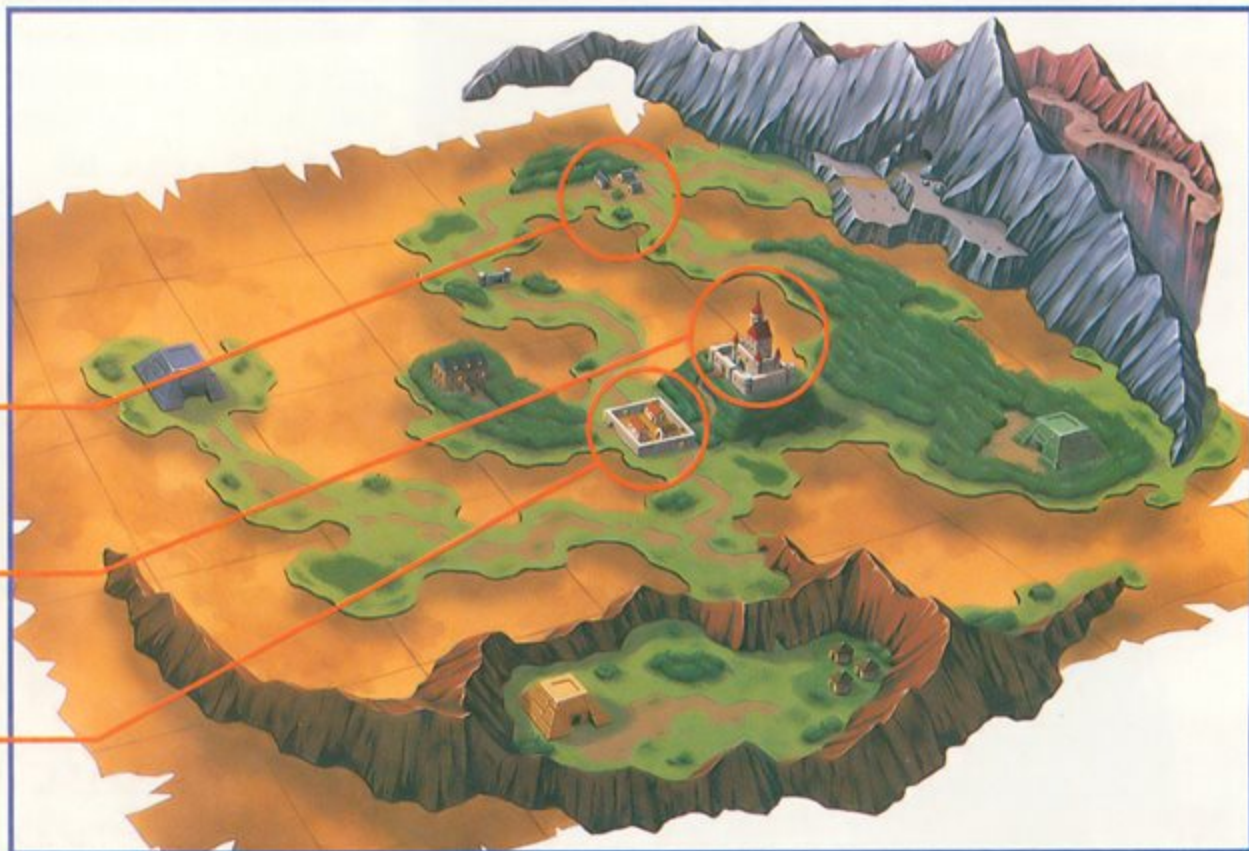
おたずね者!? 忍者の宗主家の若頭

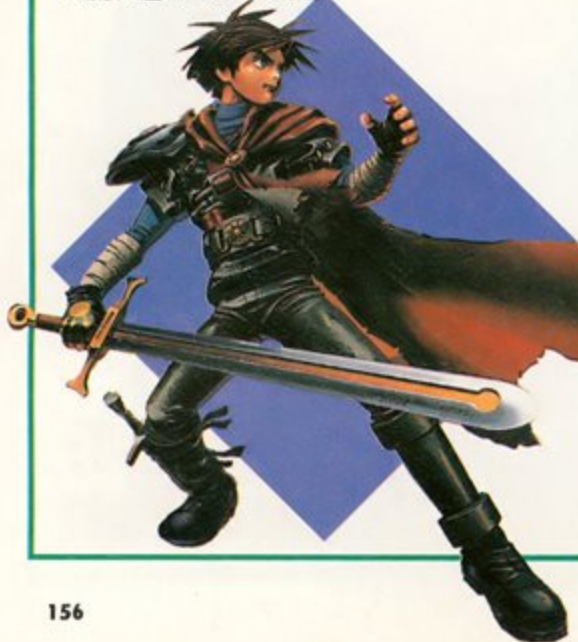
冒険の舞台となる由緒正しい王国"エンリッチ"

「ホーリィアーク」の舞台となるのは、パルメキアという大陸の真ん中に位置する、エンリッチという古式ゆかしい王国。周囲を高い山脈に囲まれた領土の中心にエンリッチ城があり、それを取り囲むように城下町や集落が点々と存在している。

鉱山の村デザイア
かつて、盛んだったころのデザイア鉱山を支えた村。鉱山が廃坑になり、今は昔のような活気はなくなってしまっている。

エンリッチ城
エンリッチの政治など国家機構の中枢となるお城。豊かな財政とはうらはらに腐敗した政治の舞台となっている。

エンリッチ城下町
鉱業など独自の産業を発達させていただけに、人や物の往来の多いこの国。そうした往来の拠点となるのがこの城下町だ。

オープニングのストーリーと背景となるエンリッチのお国事情

エンリッチ王国はかつて、北部のデザイア鉱山から産出される豊富な鉱山資源のおかげで財を蓄え、繁栄することができた。しかし、繁栄の影にはたび重なる内紛があり、たくさんの傭兵が必要だった時代もあった。そうした時代の名残か、それとも貴族や騎士制度にとらわれず活躍できる国だからなのか、この国には傭兵の影が絶えない。鉱山がとっくに廃坑になった今でも、栄誉を求める傭兵達が続々とエンリッチに流れ込んでいるのだ。

そんな中、傭兵としてかなり名の知られていたアーサーは、エンリッチで、ある捕り物騒ぎに巻き込まれてしまうことになる。すでに廃坑となっているデザイア鉱山に逃げ込んだおたずね者・ローディーを討ち取るために、他の２人の傭兵とともに鉱山へ向かわされることになってしまった。これが「ホーリィアーク」の冒険のそもそもの発端なのだ。１人のおたずね者を倒すことを目的に集まったこのパーティーの今後の運命は一体どうなっていくのか？

さて、今でこそ近隣の国に比べて豊かなエンリッチ王国だが、実ははるか昔、この土地には呪われた古代文明が存在していたことが判明している。そのためか、安全な町や幹線道路などから少しでもはずれてしまうと、そこはもう様々なモンスター達が潜む危険地帯なのだ。コウモリのような原生モンスター達はもちろん、かなり危険度の高い種類のモンスター達までもがうようよ徘徊する恐ろしい土地となる。「ホーリィアーク」の世界には、いたるろころに危険が、そして心躍る冒険が待ちかまえている。パーティーの前途にいったいどんな困難が立ちはだかるのか!?　それは今のところ謎である。

村の中はとりあえず安全に移動できる。最初のうちは森や洞窟には近づかないのがベスト。

安全な街道沿いを一歩離れると、いたるところに怪しい建物などが待ちかまえている。

呪われた古代文明の浮かばれぬ死者の魂が、こうしたモンスターの姿となって現れているのだ。

様々な出来事を呼び起こすコマンド"調べる"

「ホーリィアーク」では、〝調べる〟というコマンドの効果が随分と充実している。〝調べる〟ことによってアイテムやヒントが得られるだけでなく、まるでびっくり箱のような仕掛けがいたるところに用意されている。紹介するのはほんの一例だが、どれもユニークなものばかりだぞ。

○ホタル

「調べて」みるとほのかに光りはじめるホタル。しどけない風情がステキ。

○ネズミ

奥から現れたのは小さなネズミ。なぜかこっちには脇目もふれずに走り去る!?

○突如飛び出すコウモリ

目の前の穴を調べると、突然飛び出してくるコウモリ。このまま戦闘に突入となるのか!?

○暗闇から現れるゴースト

墓地で現れるゴーストたち。複数で現れるので、もし戦闘になったらやっかいかも。

今回新たに公開されたモンスター
ケモノ系ワイルドハウンド

今回もまた新たにユニークなモンスターを大公開!!

このワイルドハウンドは、鳥みたいな足を持つケモノで、森や草地などに生息している。大きな口で、雄叫びなどの攻撃をしかけてくるぞ。

実は口を開けると、体の半分ぐらいを占めてしまうほどでかい口なのだ。体長は50センチくらいで2本足。

エンカウントするときは、遠くから一歩一歩やってくる姿がだんだんに見えてくるぞ。

特殊攻撃 雄叫び

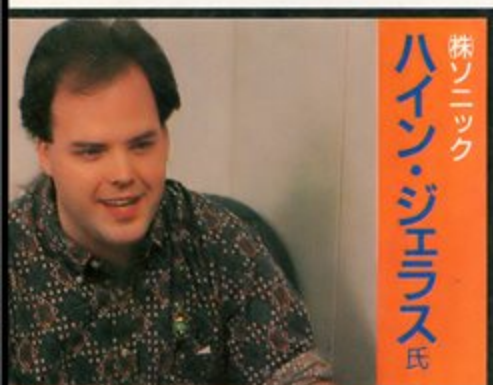
魔力はないが、こんな特殊攻撃を持っている。大きな口はこの攻撃のためか?

シャイニング・ザ・ホーリィアーク STAFF INTERVIEW

3次元表現にかける意気込み&内幕の意外なエピソード!

数々の画期的な技術を編み出し「ホーリィアーク」の開発に大きく貢献したソニックの秘蔵っ子、ハイン・ジェラス氏。今回使用した技術などについて高橋氏とともに語ってもらった。

㈱ソニック代表取締役
高橋 宏之氏

㈱ソニック代表取締役。「シャイニング&ザ・ダクネス」から「シャイニングシリーズ」のシナリオを担当してきた。古くは「ドラゴンクエストシリーズ」のプロデューサーなどの経歴を持つ。

㈱ソニック
ハイン・ジェラス氏

アメリカ、コロラド州出身の26歳。9歳の時からコンピューターを始め、13歳ですでにOSの言語を組んでいたという天才的な才能の持ち主。スーパーコンピューターの開発に携わったこともあるという。今回「ホーリィアーク」の開発にあたり、ソニックの高橋社長が自ら外務省と交渉にあたり、大変な苦労をして日本に招いた。日本語ぺらぺらで気さくなお人柄。スマートで知的な日本人の彼女を募集中だそう。

こういった曲線のあるダンジョンなどは彼の力なくしての実現は不可能だった。

―― まずハイン氏を日本にお呼びしたいきさつからお願いします。

高橋　今、日本で技術者がワーキングビザを取るのってものすごく大変なんです。だからセガさんとかからも絶対無理だと言われてたんですね。でも、僕はどうしても彼を使いたくて。CGを扱う作品に際して、特にシリコングラフィックス（SGI）のマシンを扱う技術って、開発開始当時、なかなかありませんでしたから。僕は是が非でも彼がほしかったんですよ。ワーキングビザを取るのは本当に大変だったんですけど、外務省も理解を示してくれました。

―― 実際ハイン氏はどんな仕事をしているんですか?

ハイン　僕は開発のサポート的な仕事をしています。グラフィックやその他の開発環境を全部整えたりするんです。「ホーリィアーク」は、データのすべてが3次元管理されているゲームです。そしてそれを実現させるためには、いかに少ないメモリで使い回しのきくデータやテクスチャーを作るのかとか、そしてそれをどうやってをツール化するか、そういったレベルの開発が必要になってくるんです。SGIの強いところは、3次元を操るところですよね。そのSGIの力のあるところを利用して、ツールを作っています。僕は会社の金食い虫になっているかもしれないけど(笑)、いろいろな友達とかに情報を聞いて材料を揃えました。おかげでいいツールができました。

高橋　彼は、友達がエイリアス社やミップス社などにいて、SGIのマシン関して深いレベルでの情報交換がしやすい環境にあるのが強みですからね。まあ、今回このゲームで彼がやった仕事はどれかといったら、一番わかりやすいのはアールのあるダンジョンの通路などですね。

ハイン　あと、途中で読み込みなしで広いダンジョンを探検できるところ。通常サターンのメモリ環境ではそれは不可能なことだったんですけど、メモリをくり返し使用することにより、同じモデルを再利用できるようにしたんです。

高橋　本当の意味で空間を作るために必要なことは、広い規模のものを作るということです。3Dといっても1つの建物の中しかなかったりすると、2Dグラフィックで描かれた仮想空間とどう違うのかよくわからない。ポリゴンで作られたといっても、かなり小さなエリアを3つぐらい用意しておいて、切り替えポイントで空いてるところにデータを押し込んで、一部屋ごとに表現するというのが、これまでの主流だと思うんです。また一応天井とか屋根とか描いてあるように見えるけど、全部同じテクスチャー貼ってあるとか。でも今回はダンジョンにデコボコがあったり、通路が広くなったり狭くなったりとか変化があるんです。こういったことが表現されるかされないかで、大きな差になってくると思いますね。それを実現してくれた彼の功績は、すごく大きいです。よくここまで可能にする環境を作り出してくれたなという感じです。あと、ファンタジーというものは実写に近づけば近づくほど陳腐に見えてきちゃうものだと思うんですよ。また、リアルな世界を目指すと、固定した表現に固執してしまうという悪循環にも陥りやすいと思うんです。僕はCGを使うのでも、表現力を利用したCGらしいCGとして使うのではなく、あくまで手段として使いたいと思ってるんです。でもそうなってくるとすごく膨大なデータ量が必要になってしまいます。そこを突き崩してくれたのが、彼の技術なんですよ。

ハイン　あと、今までの3次元のゲームって、それらしく見えるけど、例えば「DOOM」なんかでも、階段などを3次元らしく見せているけど本当は高さのデータがない。じつは見せかけだったりするんです。今回は全部が3次元データをもっているのでどこから見ても平気ですし、実際に存在しているんです。新しい方式のマップとか迷路とかが実現したんです。本当の世界のような空間で遊べるんです。

―― 一番苦労した点は?

ハイン　実際にツールを使うグラフィッカーの人達はそんなにコンピューターに詳しいわけじゃないでしょ。それで僕は、難しい3次元の計算とかを簡単に、使いやすいようにしたんです。いくら優れたツールを作っても使いこなしてもらわなければ意味がないですからね。

―― ちょっと気が早いですけど、今後の予定は?

ハイン　このゲームの続編についてはまだ未定です。僕個人的にはいつまでもソニックにいて、ゲームを作り続けたいと思ってます。今度はもっとゲームに直接関係しているパートをやりたいなと思いますね。次のシナリオなんか僕に書かせてくれないかな(笑)。アイデアはいっぱいあるんだけど。だめでしょうね?

高橋　(笑)……。

―― 最後にユーザーのみなさんに一言お願いいたします。

ハイン　買ってください(笑)。このゲームのすごいところは、グラフィックだけじゃないですよ。ストーリーも深いです。いろいろ裏の意味とかあったりと……。あと、ソニックの社員は1人残らずこのゲームを愛しています。その愛を込めて作っていますから。もう仕事というよりライフワークという感じなんです。ゲームを愛するユーザー達はやっぱりこのゲームも愛すると思います。ぜひプレイしてみてください。

ラングリッサーIII

LANGRISSER III

Ancient times, people had to battle in order to survive. Their battle for an affluent Kingdom became a legend. The legend is known as…

本格シミュレーションRPG「ラングリッサーIII」。制作発表より何度もの発売延期を経て、ついに発売決定となった。うるし原智志氏の魅力あふれるキャラクター、サターンの性能を生かしたグラフィックや音声などを盛り込み、シリーズ最新作ここに堂々発売！

発売直前基礎講座!!

●メサイヤ●10月18日発売予定●6,800円●シミュレーションRPG●スペシャルパッケージ

この大陸で勢力を持つ国は大きく分けて4つ。その中でも農耕に適した気候に恵まれ、豊富な地下資源から繁栄を遂げたラーカス王国。そこで行われた1人の青年ディハルトが騎士になる叙任式の日から、この物語は始まる。

それまでラーカス王国は、浮遊城の魔動砲を武器に、対立するリグリア帝国など各国による侵攻を防いできた。

しかし、保たれていたその平和も帝国の天才軍師アルテミュラーによって崩され、浮遊城は落とされる。ラーカスと同盟を結んでいたはずのバーラル王国が、帝国の侵攻に乗じてラーカスの一都を占領する。

士気が上がり、とどまることなく侵攻を進める帝国軍。国王の乱心で掌を返すがごとく攻め入るバーラル帝国。混沌の地として恐れられ、それまで沈黙を保っていたヴェルゼリアの不穏な動向。そんな揺れ動く世界情勢の狭間からプレイヤーの冒険は始まるのだ。

ラーカス王国

浮遊城を守護するウィリアム侯爵の元で修業を積んだ青年。浮遊城の没落後は叔父にあたるレイモンド卿と決起し、別動隊の指揮官として祖国奪還を始める。

ヴェルゼリア帝国

ボーゼルの治める国。魔物が多く生息するが、詳細は知られていない。大陸全土を制圧しようと企んでいる。

リグリア王国

帝王はハインリッヒ・クライスト4世。実息のアルテミュラーは、ディハルトのライバル的存在である青年。

バーラル王国

国王はウィルダー王。娘のフレアはディハルトと幼馴染みだが、王の乱心で彼との戦いを避けられぬ立場へ。

ついに出た! やっと出た! お疲れ様でしたINTERVIEW

メサイヤ　ラングリッサーIII
プロデューサー
高田慎二郎氏

編：当初の予定から遅れた理由は？
高田：プログラム容量が従来予定していた倍近くいってしまい、後半は作り直しに近い作業をしてしまったことですね。それで2、3カ月……。申し訳ないです。
編：当初予定した内容となにか変化は？
高田：だいぶ変わりました(笑)。本当は全部リアルタイムで動くはずで、移動や魔法も同時にできるはずだったんですが。さすがにユニットが200体近くあると常に思考しながら動かすのは無理でした。「デアラングリッサー」や「ラングII」以上にゲーム性を上げたかったんですが。今回はちょっと力及ばずでした。ただ、「ラングIII」のシステムのほうが工夫しだいでゲーム性を高められると思います。今回はシステムもちょっと粗削りですけど、そこは許してください。
編：ストーリーが「I」「II」と比べて変わったかなと思ったのですが。
高田：面と面の間に、敵の話なども細かく入ったので、ストーリーの掘り下げが必要になったんですね。そうなるとおのずと世界観なども掘り下げる必要がでてきたわけです。そこで、古代魔法文明といった設定も浮かんできたと。ラングの世界には「ガイフレーム」とか古代文明があったんです。こういうことが今まで表面化していなかっただけなんです。だから自分では何も変えてないつもりです。
編：最後に一言お願いします。
高田：買ってください(笑)。あと、マックなどCD-ROMが使えるパソコン環境のある人は、サターンのラングリッサーIIIのソフトを再生してみてください。オマケのCGが見れますよ。

　※今号のポスターに訂正箇所があります。御迷惑をおかけしました。○隠しアイテムの表　シナジオ4→5　○ティルフィング→草薙の剣

勝利／敗北条件をチェック

戦略は条件によって大きく変わる

このゲームは物語にそって進むため、各ステージには勝利条件と敗北条件が伴う。その大半は敵の全滅であり、主人公の死亡であるが、中には数ターン以内に敵指揮官を撃破しなくてはならなかったり、市民を守らなくてはならない場合もある。ターン制限が設けられると、悠長に経験値稼ぎなどしている暇はなく、ユニットの動かし方に手間取るとクリア不能になる恐れすらあるため、勝利条件が全滅以外になるとステージの攻略法は大きく変わってくるのだ。右の表にある条件例と簡単な攻略アドバイスを参考に、セーブ機能を生かして攻略に挑んでいこう。セーブする状況もよく考えること。

●勝利条件●

条件	解説
敵の全滅	ターンに制限はなく、出現する敵をただ倒すだけの標準的な条件で、経験値を稼ぐ絶好のチャンスになる。
○○の撃破	○○に当てはまる敵キャラを倒すとステージクリアなので、経験値を稼ぐならそれ以外の敵を全滅させよう。
○○ターン	○○ターン以内に「・・・・」に当てはまる条件を満たさなければならないので、全力を尽くして挑もう。
○○の救出	○○には市民や特定のキャラ名が入る。無論その条件が満たさなければゲームオーバーになってしまう。
その他	上記以外にも勝利条件はあるが、ターン制限の条件より厳しいものはないだろう。可能なら経験値稼ぎを。

●敗北条件●

条件	解説
主人公の死亡	主人公は比較的に強くなりやすいキャラなのでよほど無理をしなければ大丈夫。最も楽な条件といえる。
○○○の死亡	○○にはキャラ名が入る。ストーリー上必要不可欠な人物は条件に登場する。しかし、救出は市民より楽だ。
○○の救出	そのほとんどが市民。面が進むとLVも上がるが、死亡は時間の問題。機動力のあるユニットで救出しよう。
ターンオーバー	○○ターン以内に特定の条件を満たさなければならない。難易度の高い面もあるので必ずセーブしておこう。
その他	上記の応用となる条件が他にもいくつか存在する。また、上記の条件が複数組み合わされる場合もあるぞ。

出撃前の下準備

ユニットの能力を把握しよう

各ステージ毎に、出撃する準備を整えなければならない。最低限マップ配置さえ行えば出撃できるが、それだけでは自殺行為だ。

まずは各ユニットの能力を把握し、武具を整えて傭兵を揃えよう。そのステージに配置されている敵ユニットのクラスを見て、それに有効なクラスで挑むのが常套手段になる。クラスチェンジすると装備できる武具も変わってしまうので、アイテムの購入はクラスを決定してからにした方が無駄が出ないだろう。

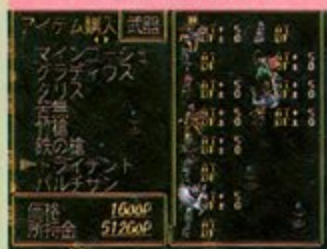
順序は、敵クラス確認→味方クラス決定→傭兵を傭う→装備を整える→セーブとなる。

クラスチェンジ

POINT 敵ユニットの影響を受けるクラスなら変更した方が良いが、そのクラスで成長させたい場合は無理に変更することもない。劣勢と判断したときに限り、有利なクラスに変更しよう。

傭兵斡旋所

POINT このゲームでは傭兵が少ないと、それだけで単純に不利なので傭えるだけ傭う。資金不足のときは不要なアイテムを売り、それでも足りないときは強いユニットから揃えていこう。

アイテム購入

POINT 装備できる武具でも、＋１程度の変化しか得られないなら買わずに見送った方が良いこともある。装備が整っていて戦力的に余裕があるユニットは我慢して、資金を温存しよう。

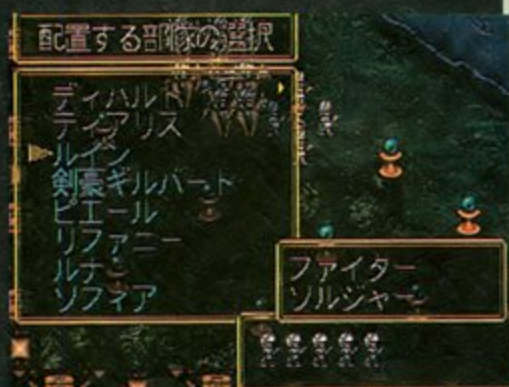
武器の効力について

武具を購入するときに参考にしたいのが補足説明だ。これはショップ内で武具やアイテムにカーソルを合わせてスタートボタンを押すことで表示できる。アイテムにカーソルを合わせただけではATとDFの変化しか見られないが、この説明にはその武具の特殊能力などが記されていることもあるのだ。例え＋１の武器であっても特定の属性に効果的なモノであったり、逆に攻撃力は高くても機動力に影響を及ぼすほど重いなどといったこともある。早計に購入することは避けて、武具の能力を見てから購入するようにクセをつけよう。

★敵の配置を見て配置しよう★

ほとんどのステージのマップ配置は、特定の場所にプレイヤーの任意でユニットを配置することができる。

配置の考え方として、敵が遠くに位置する場合は前方に機動力のない魔法使い系ユニットを置いたり、救出する市民がいる場合は機動力のある飛兵や騎馬を前方へ置いたりする。つまりマップ配置は敵の配置に依存されると言うことになる。

例として、市民を助けるのが目的であっても、敵に弓兵が多くいるのなら飛兵を前に出すのはうまいというケースもある。逆にその飛兵が足手まといになってしまっては、せっかくの戦略も丸潰れというもの。配置には十分気を配るように。

毎回同じように配置していては、いつか痛い目を見る。敵の配置を考慮して配置しよう。

ユニットを移動させる

陣形を使いこなそう

陣形とは指揮官を中心に並ぶ傭兵の形のことを言う。その陣形は５種類用意されており、敵の闘ううえで使い分ける必要がある。不利な戦いも陣形を使いこなせれば、自陣を勝利に導くこともできる。ここでは、その５種類の陣形の特徴と使い方について考える。

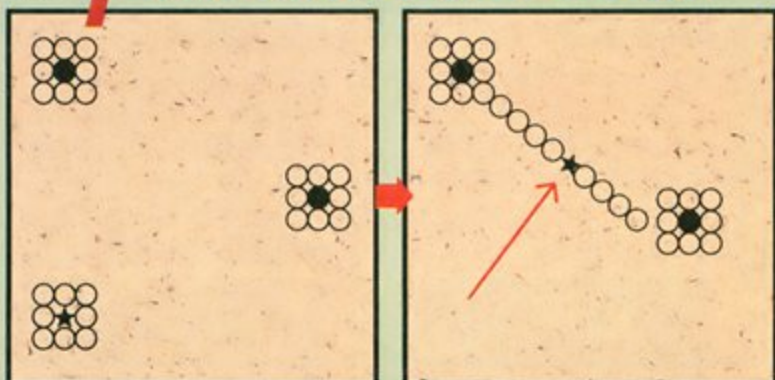
四角型
指揮官を取り囲むように傭兵が陣を組む。他の陣形と比べて傭兵が広がらないのが特徴で、敵から逃げるときに有効だ。普段の移動時もこれで。

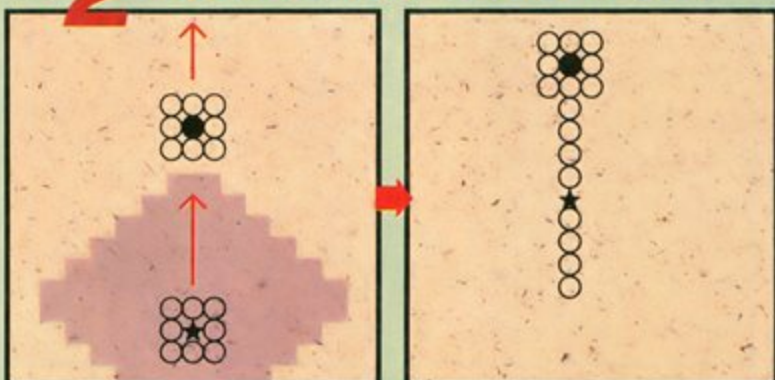
縦型
指揮官の上下に均等に傭兵が並ぶ。敵との戦闘場所が縦になった橋や通路なら、複数のユニットをこの陣形にすれば大勢で攻めることができる。

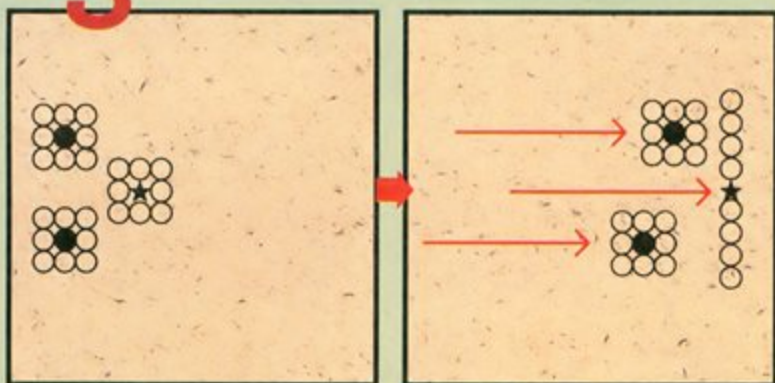
横型
縦型とは逆に横方向に傭兵が広がる。使い方は縦型と同じで、横に細い地形での戦闘に効果を発揮する。敵から縦方向に逃げる場合も有効だ。

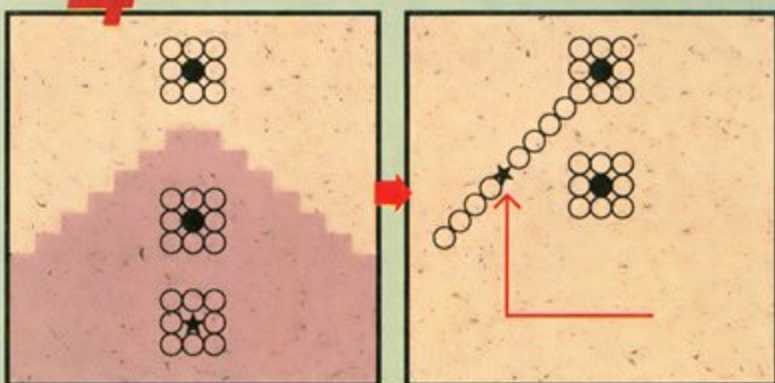
左斜型
指揮官を中心に斜めに陣を組む。５つの陣形の中で最も広がった形でもある。主に攻撃時に有効な陣形で、逃げるときには向かないだろう。

右斜型
左斜型とは逆に傭兵が右斜めに並ぶ。使い方には大差がなく、攻撃時や後方の敵を守るときに効果を発揮。やはり逃げるときには向かない。

例1 複数の敵を同時に攻める場合

敵が左右か上下に別れて攻めてきたときに有効な戦術。傭兵の広がる範囲が広い斜左型と斜右型がこれに適している。移動してくる敵に合わせるのは難しいが、傭兵の広がる位置と敵の行動を読んでうまく接触させよう。

例2 後退する敵を追いかける場合

敵を追いかけるときは先端の傭兵が接触するように陣形を変化させよう。その敵が縦軸にいるなら縦型、横軸にいるなら横型にする。斜め方向に敵が逃げるときは、縦横に移動しながら陣形を斜め型にすると良い場合も。

例3 無傷で敵から逃げて離れる場合

移動力が同じか、こちらより機動力のない敵ユニットに有効。逃げる方向に対して横へ広がる陣形にすれば、追っ手の傭兵と接触することを防ぐことができる。例えば図のように横へ逃げるのなら縦型へ陣形を替える。

例4 特定の敵を狙い撃ちする場合

動かない敵ユニットに対して有効。特に弓兵や魔法使い系のユニットは前線へ出てくることがなく、彼らを放っておくと余計なダメージを受けてしまう。図のように移動して陣形を替え、いち早く撃破していこう。

POINT 移動モードのうまい使い方

移動する際に注意してもらいたいのがモードの使い方。特に高速は機動力をアップできるために多様する機会も多いが、このときはユニットの防御力が激減しているので、敵に接近する前に通常に戻す必要がある。

このゲームで重要になるのが防御の使い方だろう。防御状態に入ると移動はできないが、防御力は上がり、作戦実行時に傭兵が消えることがないので、敵の侵攻を食い止めることができるのだ。強力なユニットで陣形を縦か横型に組み傭兵を広げてから防御にし、その後方から弓兵や魔法使いに援護射撃させるのが常套手段となる。市民をかくまるときにも役に立つだろう。

普段は高速で移動するようにして、敵と接触するときになったら通常へ戻すようにしよう。

敵ユニットと闘う

ユニットの能力を生かそう

以前の記事でもお伝えしたが、ユニットには得意な相手、苦手な相手といったぐあいに相性がある。相性の悪い相手との戦闘は控え、相性の良い相手を攻めるのが戦略の基本となる。機動力があるからといって騎馬と飛兵で敵陣へ攻め込むのはいただけない。敵ユニットを確認して戦闘へ挑むように。

敵	敵は相性に合わせてユニットを前後させたりといった行動には出てこない。しかし、弓兵や魔法使いはもともと後方に位置している。
強力なユニット	強力という意味は相手の相性の良いユニットと単純にLVの高いユニットの2つの意味がある。それらのユニットを前線へ出していこう。
槍兵・それ以外	相手と接触しなくても遠距離から攻撃できるユニットは接近戦に弱いので、強力なユニットの後方に位置させるのがいいだろう。
攻撃魔法　回復魔法	最も後方に位置させるのが接近戦の苦手な魔法使い系のユニットになる。状況に合わせて攻撃、回復呪文を使い分けて援護していくことになるが、ボスが存在するステージではその戦いのときのためにMPを温存しておきたい。戦略に合わせて魔法の使い方も変えていこう。

敵と戦うときのはこのように陣を展開させるのが基本中の基本だ。

魔法の使い方で戦いも楽に

様々な効力を期待できる魔法は使い方次第で戦略の要にもなりうる存在。乱用するのではなく、必要なときに最小限の魔法を唱えていくのだ。例えば、MPを節約しようと肉弾戦でがんばっても、敵との戦力に差があると回復系の呪文を多用することになる。ならば最初から攻撃力UPの魔法を使っておいた方が結果的にMPの節約につながるというものだ。

魔法は大きく分けて3つに分類できるので、その特徴を見てみよう。

攻撃魔法

間接的に相手にダメージを与える魔法には、火や雷などの属性がある。当然、より多くのダメージを与えるために、敵ユニットが苦手とする属性を知っておく必要がある。

まとまった相手を攻撃するときに絶大な威力を発揮する。

補助魔法

攻撃力や防御力を増加させたり、敵を混乱させる魔法や味方ユニットをワープさせる魔法まである。使い方を間違えなければ、最も頼りになる部類の魔法である。

へたな攻撃魔法を放つより確実にダメージを与えられることもある。

回復魔法

非常時にのみ使うようにしたい回復魔法。回復魔法には1部隊に有効なものと、その範囲ないのユニットに効果があるものの2種類に分かれる。状況に応じて使い分けよう。

MPにも限界があるので全滅の恐れがあるユニットにだけ使っていこう。

召喚魔法について

魔物を召喚して1部隊として扱える召喚魔法。この魔法で召喚された魔物は術者と同じLVではあるが、使える魔法やクラスが異なる。召喚した術者が使えないような魔法を持っている場合が多い。また、魔物によっては弓を使えたり、魔法が使えなかったりするので、召喚するときには注意してほしい。冒頭でも記したように召喚された魔物は1部隊として扱えるので、陣形や治癒といった行動も可能になる。敵が多い面ではとても役に立つ存在になるだろう。

呼び出された魔物はそのターンから行動できる。頼りになるぞ。

召喚魔法を唱えると、その次のターンで魔物を呼び出すことができる。

スキルについて

スキルとは魔法とは異なり、そのキャラクターの特技にようなものにあたる。それためMPを消費することなく使用することができるが、直接的に相手を攻撃する類のものは少ない。魔法を2回連続で唱えたりマップ上に隠れるといった、魔法でいうところの攻撃補助にあたるものが多いのだ。また、プレイヤーが任意で使用できるスキルの他にも、盾装備などのキャラクターに備わる能力がある。

スキルの習得はLVアップで行われるのではなく、クラスアップやクラスチェンジによって覚えることができる。一度覚えてしまえば他のクラスになっても使用できるぞ。

魔法のように多用するものではないが、いざというときに役に立つだろう。

POINT BOSS戦は大人数で挑め

面によってはボスクラスの敵が存在する。ボスクラスの敵ともなるとザコのLVを大きく凌ぐため、1対1の戦いで勝利するのはまず難しい。ボスは大抵一カ所でふんぞり返って動かないので、初めはザコを全滅させることを考えよう。そしてボスと戦うときは、強力なユニットにさらに攻撃力を上げる魔法をかけて肉弾戦を挑み、回りからは回復魔法を唱えて援護していこう。ボスは回復力が凄じいので、こちらまで治癒していたら倒すことはできないぞ。

とにかくボスには人海戦術で挑むしか手はない。毎ターン回復して連続的に攻撃しよう。

隠しステージを一挙紹介!!

その1 「新説・森のギュードン屋」

道に迷ってしまったディハルト達は、謎の飲食店に出くわしてしまう。一行はその店で一休みすることに決めたが、店に続く森の中には魔物が隠れている。

ここでやるべきことはユニット全員を一定のターン内にお店の中へ入れること。成功すると良いことがあるかも?

ヒント

4面。1T目にルインと某を並べる。村人は西へ避難。ピ○○○に接近、方向感覚を試したと返答。クリア後○ィ○リスにムっとする。

おお? エマーリンクとガイエルに内緒でギュードンですか? ずるいですな。

注文するからにはお金が必要。お金がないと良い目にはあえないぞ!

その2 「歴代の英雄たち」

またもや妙なところへ迷い込んでしまった一行達。そこには、なにやら口喧嘩をしている者がいる。はて、この人達どこかで見たことあるような?

彼らは主人公は誰かでもめているらしい。それを決めるために戦闘が始まるが、真の主人公は誰か教えてあげよう。

ヒント

10面。ド・○ーニに接近し×傷は×××と質問。ケー・ツカイロに接近し欲しいと言う。○○○アに接近し石を貰うよう頼む。彼女をケー・ツカイロに接近。

いよいよ戦いに。さて、勝利するとなにか良いことはあるのかな?

彼らの口喧嘩は内輪過ぎる。でも、わかる人にはわかるだろう。かなり笑えるぞ。

その3 「男の美学と女王様」

今度は怪しいムキムキマンのいる建物の前に着いてしまった。なにやら変な人達が変なことを言い出しているぞ……。

ここのキーポイントは女王様。彼らの言う女王様とは一体誰だろうか? もちろん女王様というからには女性キャラクターの誰かである。それらしい人はというと?

ヒント

2○面。青く光る場所(3つ)をディハルトでまわる。質問の答えには、「おがむ」「とりあえずおどる」「ポ××ジング」。

彼らのグラフィックも凄いがオブジェの動きも凄い。

その4 「最強の敵」

最後はかなり真面目なステージ。真面目というか終わっている。なにが終わっているかって、出現する敵の数の多さ、その強さがです。それまで撃破した敵が絶大な力を持って復活してくる。しかも、ここは味方の指揮官が一人でも死亡するとゲームオーバーになるという徹底ぶりなのだ。

ヒント

一度35面をクリアし、その後3○面をプレイ。アルテミュラーを説得してステージクリアする。その後、「××××た」を選択する。

なんと女の子達がさらわれてしまっている。なんてズルイ奴等なんだ。

ここにいる敵を全て倒さないといけない。LVはいくつかって? 恐くて言えない。

★その他の隠し要素とヒロインシステムについて★

このゲームではほぼ全ての面に隠しアイテムが存在するらしい。詳細は不明だが、特定の場所にユニットを移動させることで発見できるようだ。しかし、それだけではアイテムを入手することはできないこともある。余裕があるときはMAP中をくまなく探して、いろいろと試してみるといいだろう。

ヒロインシステムについても残念ながら詳細は不明だが、どうやらゲーム中に起こる会話のによって女性キャラの好感度が変化するようだ。それによってなにが起こるのかはさらに不明。好きなキャラには愛情を持って接してあげようね。

会話の途中で選択肢が表れたら注意。答え方によっては……。

どうやら彼女とは考えが合わなかったようだ。

天外魔境 第四の黙示録 The Apocalypse IV

●ハドソン●発売日未定●価格未定
●RPG●CD-ROM2枚組

サターンでRPG!'96 Special Feature

お待たせの「第四の黙示録」続報をお届けするぞ！ 今回は今まで謎に包まれていた細かいシステムも紹介していく。今までのおさらいも兼ねているのでじっくり読んでくれ！

天外魔境第四の黙示録まずは今までのおさらい

PCエンジンから始まった天外魔境シリーズ最新作がこのサターン版「天外魔境 第四の黙示録」だ。今までのシリーズ同様、火の一族にまつわるストーリーを軸に、ギャグやホラー、ミニゲームやサブシナリオ満載のおもいっきり楽しいRPGになることは間違いない。注目してほしいのは随所に見られるハリウッド映画のパロディ。誰もが知っているものから、わかる人だけニヤリとするものまである。

STORY

架空の時代19世紀のアメリカ。そこでは暗黒教団と呼ばれる怪しげな宗教団が世界を牛耳っていた。暗黒教団における審判の十二使徒と呼ばれる者達は、彼らの神である絶対神を復活させるのにどうしても必要な神の子を探し出すため、各地で住民を弾圧していた。そのためにそれぞれのエリアボスに住民は怯えながら暮らす生活を強いられた。カルフォルニアで魔物ハンターのレッドベアに育てられていた火の一族の末裔、雷神はそんな世界の窮状を変えるべく立ち上がる。そして、各地で志を同じにする仲間を集めながら、災いの元を断つべく旅は続く。

世界観のモチーフ・舞台はアメリカだ

今までの天外魔境は日本に似た架空の国ジパングが舞台だったが、「第四の黙示録」ではアメリカが舞台。誰もが知っているアメリカの名所旧跡がふんだんに出てくるぞ。また街や州によって特色あるイベントも用意されている。

ハリウッドなら映画のイベントが、ラスベガスならカジノまで楽しめるぞ。

大自然と近代的な街並みが混在するアメリカ大陸を旅していく。

美しいムービーと盛りだくさんのイベントが特徴!!

基本的には斜め見下ろし型のオーソドックスなタイプだが、このゲームが他のRPGとひと味違うところは、ふんだんに使われたハイレベルなムービーシーンにある。テレビアニメにも劣らない高いクオリティで各イベントを盛り上げてくれるぞ。イベントの仕掛けも多種多様で、「本編とは関係ないが、それだけで楽しめる作りになっているもの」も用意。本編から外れて、それにだけ熱中しないように注意が必要かも？ さらにミニゲームも入ってお買い得感大だ。

見やすい斜め見下ろし型

随所に使われる迫力のムービーシーン

これが「第四の黙示録」基本システムだ!

コマンド入力方式で楽々バトル

難しいことは何もいらないコマンド入力式。実行したいコマンドにカーソルを合わせて、ボタンを押すだけなので初心者も安心なのだ。だからといって戦闘が退屈なわけでなく、魔法やキャラごとに用意された特殊攻撃で敵をガンガン倒していく爽快感もあるぞ。

雑魚だからといって気を抜かず戦え! とはいえ、コマンド入力方式で戦闘は楽々なのだ。

迷宮探索もRPGの楽しみだよね

ダンジョン探索はRPGをプレイする者にとって、最も時間をかける要素。いたずらに難しいとそれだけでやる気を失ってしまう人もいるだろう。その点、本作は斜め見下ろし型なので、画面全体が見やすく、探索しやすい。それぞれに凝った仕掛けがあると思われるが、難解なだけのダンジョンでは終わっていない。これはシリーズをとおして守られているので、ファンや初心者も安心だ。

ダンジョンの入口やダンジョン内も雰囲気たっぷりに描かれている。今から楽しみだ。

ゲームの中でも時は流れる…PLGSシステムとは?

スーパーファミコンソフト、天外魔境ZEROでもおなじみのPLGSシステム。ゲームの中でも刻々と時間が流れ、日中と夜間で起きるイベントに変化が起こるのが特徴だ。また時間の流れを利用したイベントもある。相場取り引きと足長おじさんシステムがそれだ。相場取り引きは時間の流れとイベントの進み具合で上下する。また足長おじさんシステムはラスベガスにある学校から女の子を1人選び、学費を援助していくもの。時間が経つと女の子から時々、近況報告や感謝の手紙が届くようになる。小説の足長おじさんのように女の子の成長に一喜一憂できるのが嬉しい。

Dr.Mの必殺技

相場取り引きはシリーズでも好評だったイベント。ボスキャラの攻撃も日替わりだったりする。

バトルシーンのアニメーションも大迫力!

RPGの敵といえばあまり動きのないモノを想像するが、本作ではすべてアニメーションで表現される。さらにバトルシーンでは、敵の攻撃や魔法も迫力あるアニメーションで動きまくるのだ。CD2枚組の大容量を生かしているのでアクションも豊富!!

写真はテキサスのエリアボス狂楽のスカルビートの攻撃シーンだ。

お金は魔物を狩って稼ぎましょう

このゲームでお金を稼ぐには、魔物ハンターとして魔物退治の依頼を受ける。そこで成功報酬をもらうのだ。また戦利品の牙や毛皮も換金できる 。

雷神とレッドベアは筋金入りの魔物ハンターだ。特にレッドベアは腕利きらしい。

キミはどんな顔を描く?オリジナルNPC(ノンプレイヤーキャラクター)

ゲーム中に自分のオリジナルキャラクターを登場させることができたら……そんな願いをかなえてくれるのがこのNPCエディターだ。24×24ドットの作成画面で自分の好きなように顔を描いておけば、雷神達の仲間となって活躍できるぞ! ただし、すでに身体のグラフィックは用意されている。声は横山智佐さんだ。

声は横山智佐さん

慣れないと難しいドット絵。声が声だけになるべく可愛らしい顔を描くといいかも。

登場キャラを大紹介!!

イベントやミニゲームの多いこのゲーム、ついでに登場人物も多かったりする。今までも紹介したが、改めて簡単なプロフィール付きで紹介しよう。これらの仲間は始めから仲間になるわけではなく、雷神が旅をして訪れる地でのイベントをクリアして初めて仲間になる者もいる。重要なキャラクター夢見もその1人だ。初めて見るキャラもいるかな？

奥義"電鳴波"炸裂!!

主人公
雷神

幼い頃に両親を亡くしインディアンのレッドベアに魔物ハンターとして育てられる。物静かだが内に激しい闘志を秘めている。左肩に火の紋章を持つ火の一族の末裔である。ベアと共にニューオリンズを訪ねた際、夢見と知り合う。

夢見

ニューオリンズにある「わんぱくハウス」で双子の兄・サムと共に孤児として育てられていた。心優しい少女で不思議な夢を見ることができる。戦いとは無縁に見えるが不思議な力を発揮し、雷神たちの戦いを手助けしていく。

禅剛 ジパングかぶれのアメリカ人。サムライに憧れているが、ジパングを何か勘違いしているようだ。

火門 年齢不祥、性別不祥の謎の忍者型ロボット。性格、特徴など一切不明。Dr.Mに造られたらしい。

都来 陽気で人なつっこい中国人。剣の力より金の力を信じているフシがある。中華街のボスでもある。

エース 普段は気弱な保安官チェリー・アープスだが、仮面を身に付けると正義のアメリカンヒーロー、エースに変身！

夢見のサービスカット。笑顔が似合う少女だ。

星夜 性格、特徴が不明な運命論者。雷神に秘められた無限の可能性に気が付き、導いていく。

ボブ ジャマイカ生まれの格闘家。レゲエを聴くと踊りだし、歯止めが効かないまま暴れだす、熱い男だ!?

夕能 男勝りのインディアンの女戦士。右胸に火の紋章を持つが、悪魔の印と思い込み悩んでいる。山奥に1人で住む。

レッドベア 伝説の魔物ハンター。幼い雷神を父親代わりになって育てる。彼の過去は一切不明とされている。

雷神たちに立ちはだかる強大な敵エリアボス

純銀のブリザード

闇の恋人キャンディ

千の顔のテリー

マダム・アペティ

狂楽のスカルビート

暗黒教団首領サネトモ

鮮血のベラドンナ

Dr.M

TVマン

迷宮のドラクロア

偉大なるカルベ

獣神ロゴス

彼らがどこからきたのかはわからない。ただわかっているのは邪悪なる者たちだということだ。絶対神を復活させるため、ひたすら「神の子」を探し、人々を恐怖に包み込む。審判の十二使徒と呼ばれる者たちはアメリカ各地に散らばり、それぞれのやり方で人々を弾圧している。ある者は吹雪を使い、ある者は人々をゾンビ化させ、またある者は人の心に迷宮を作り上げる。雷神たちは行く先々でそれら十二使徒である強力なエリアボスたちと戦っていかなければならないのだ。そしてすべての使徒たちを統べる暗黒教団の首領サネトモは一切の詳細が不明だが、ニューヨークで雷神たちを待ち受けている。数々の困難を乗り越えて雷神たちは、平和を勝ち取るためニューヨークを目指して旅を続けるのだ。

まだまだある「第四の黙示録」のナゾ

北米大陸最高峰の山マッキンリー。その奥の炎の祭壇に、あるアイテムが眠っている。

さて、ここまで読んでくれた読者なら「天外魔境　第四の黙示録」の大まかなところはわかってくれたと思う。しかーし！　まだまだこのゲームには謎が隠されているのだ。例えば左の写真、実はゲーム上でもかなり重要な場所らしい。どうやら雷神にとって重要なアイテムが眠っているというのだ。噂では魔法攻撃に関係があるらしいが、詳しいことはよくわかっていない。さらに仲間の使う魔法や特殊攻撃の修得にも、ある秘密が隠されている。これらの謎も次報で詳しくお伝えできると思うので期待してほしい！

吉本興業がサターンに本格参入！　今までにも何度かゲームにタレントを出演させてきたが、今後は自ら企画・制作を行うという。その第1弾が「ファンキーファンタジー」だ。

●吉本興業
●11月15日発売予定●5,800円
●シミュレーションRPG
●全年齢推奨

まずはオープニングをとくとご覧あれ!!

右の連続写真は第1話のオープニング。都市が襲われるシーンのものなんだけど、襲ってくるヤツらがどこかで見たようなキャラクターだったり、場所もどこかで見たようなシーンだったりして思わずニヤリとさせられる。ゲーム本編でもこういったパロディ要素を満載しているぞ。

立体的なステージで繰り広げられる新喜劇風ファンタジー

このゲームはファンタジーの世界が舞台になっていて、ストーリーは一見まともなような気もする。しかし、登場するキャラはナインティナインや間寛平といった人気タレントがコスプレして、それが3Dモデリングされているのだ。だから、ストーリーがシリアスに展開するはずもなく、まるで新喜劇を見てるみたいに大笑いしながら楽しめる。吉本だからこそできる新しい世界観だ。

このカッコ、この名前、そしてこのセリフ。誰にでもわかるようなものからマニアックなものまで、このゲームには様々なギャグが散りばめられている。元ネタを思い出して当てるのも楽しいぞ。

会話やキャラはギャグ満載なんだけど、ストーリーはきちんとしたものがあるから、単なるドタバタギャグで終わってしまうということはない。タイトルどおりファンキーなファンタジーの世界。

出演するタレントは、有名な人からあまり知らない人まで（ゴメンナサイ）総勢40人。自分の好きなタレントは登場するのか？　するとしたらどんな格好でどんな役なのか？　楽しみにしていよう。

ストーリーと特徴

アルカモ太陽系の第6惑星ハターンは4枚の大カード「喜」「怒」「哀」「楽」の力により平和と安定を保っていた。しかし「喜」の大カードを持つヨシモール王国に「怒」の大カードを持つロクナ帝国が攻め込み、ヨシモール王国は王都と大カードを奪われてしまう。

プレイヤーは王女の親衛隊の2人となり、王女を守りながら帝国の皇帝サカータⅣ世の野望を打ち砕くのが最終目標だ。会話シーンでの選択や戦闘の結果によりストーリーが様々に分岐するので、仲間になるはずのキャラが登場しなかったり、敵として登場する場合もある。それによって何回もプレイを楽しむことができる。

武器屋ポルネコ

エピソードとエピソードの間には、武器屋「ボッタクル商店」の店主、宮川大介扮するポルネコが登場する。店の名前も店主の名前もアヤしいけど、この店に置いてある武器の名前もまたアヤしくておもしろい。それぞれの武器名の元ネタが何かわかるかな？

←さすが本場（？）の関西人なだけあって、商人の役にぴったりハマってます。でもどこかウサン臭い。

→名前はウサン臭くても商品は一流。しかも買ったその場で装備させてくれる親切さ。外見で判断するな!?

一風変わったゲームシステムを大公開!!

今までのシミュレーションRPGとはちょっと違った、数々の新システムを紹介する。

◎移動＆攻撃システム

一般的なゲームだとターン内でユニットを動かし、その場で攻撃をしかけるワケだけど、このゲームの場合は1つのターンの中で移動のフェイズと攻撃のフェイズに分かれている。自軍のユニットをすべて移動させ終わってから、一斉に攻撃をしかけることになるぞ。

移動の直後に攻撃ができないのでユニット単位ではなく軍全体の動きを考える必要がある。

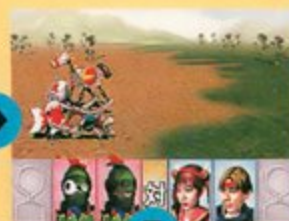
左の写真の場所を違う角度からみたところ。自分の好きなように視点移動できるぞ。

そのフェイズで移動できるところは明るく表示されるので一目瞭然。

移動は地形の起伏を考慮する必要もある。けっこう頭を使うのだ。

攻撃の流れ

戦闘も単なる1対1ではなく、最大6体のモンスターが入り乱れて闘うシステムになっているのだ。相手を囲んで袋だたきにということも可能だ。

目標となる相手のマスに隣接した5マスにいるキャラはすべて戦闘に参加。

画面が切り替わって戦闘開始。相手に近づいていって殴りかかる。

ダメージの数値が飛び出したあと、相手の反撃を受けることになる。

遠距離攻撃

遠距離攻撃は全く反撃を受けないが、敵に当たらないこともある。

敵を囲め!!

移動の仕方によっては敵を囲むこともできる。その状態で戦闘をしかけると1体の敵を複数で攻撃することになるので絶対的に有利。かなり強い敵でも1対複数なら勝つチャンスもあるので、移動時に良く考えて、各個撃破していくことが勝利へのポイント。

逆に敵に囲まれて、あっという間にやられてしまわないよう注意。

◎召喚＆操獣システム

このゲームでは登場キャラがモンスターを操縦する「操獣システム」が採用されている。乗り物となるモンスターは魔法陣で召還できるのだが、強いモンスターほど多くのMPが必要になるぞ。

マップ上には最初、召還魔法が使える王女のユニットだけ。早く召還して仲間のユニットを作ってあげよう。

何かカン違いしてコーフンしている岡村……じゃなくてリキ・サカキ。合体って言うな、ハズかしいから。

召喚の流れ

MPがあれば王女のユニットを魔法陣に重ねることによって召還魔法が使える。仲間のユニットが増えるウレシイ瞬間。

マップのあちこちにある魔法陣の上に自軍のユニットが乗るとMPを補給することができる。

召還するときに、誰をどのモンスターに乗せるのかを選ぶ。操獣できるキャラがいなくなるとMPがあっても召還できないぞ。

◎カードシステム

各エピソードの最初にそのエピソード全体で使うカードの数を割り振り、ターンごとにその中から何枚かが自分の持ち札に加わる。

このゲームの最大の特徴ともいえるのがカードシステム。自軍も敵軍も何十枚かのカードを持っており、このカードを使うことによって戦闘時に攻撃力や防御力を一時的にアップさせたり、移動時に任意の敵一体に攻撃するなど様々な効果を発揮する。戦闘の勝敗を決めるのはカードの使い方しだい。

カードは複数を組みあわせて使うことも可能。持ちきれないカードは捨てることになるのでどんどん使おう。

ターンごとにどのカードが持ち札に加わるかはランダムなので、使いたいカードを多く割り振っておけば、ターンごとにそのカードが持ち札に加わる可能性が高くなるぞ。

カードによっては遠くにいる敵にダメージを与えるものもある。しかも、防御力に関係なく一定のダメージを与えるので、ぜひ敵のボスに使おう。

絶賛を受けたスーパーファミコン版からセガサターンへ。色あせない「オウガバトル」の世界は移植によって究極の進化を遂げた。より遊びやすい環境に改善されたからこそ、初めて遊ぶプレイヤーにこの面白さを体験してもらいたい!! 今回は、知って得する攻略要素を細やかに紹介していく。

●リバーヒルソフト●11月1日発売
●5,800円●シミュレーションRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

シミュレーションRPGの革命作がサターンでよみがえる!

フィールド上の都市では、アイテムを売買するショップが存在することもある。攻略が楽になるので頻繁に利用しよう。

ゲームの模範的進め方を伝授!!

昼夜の変化があるリアルタイム進行、属性がからんだキャラ育成など、オリジナリティの高いシステムが光る本作。ここには、可能性を秘めた兵士という自由な素材が用意されている。これらをどう指揮し、勝利をかち取るかがプレイヤーの腕の見せどころだ。ゲームの流れを見失わないように、まずは基本的要素を押さえていく。シミュレーションRPG入門者に熟読してほしい。

多彩な効果を生むタロットカードは、独特な世界観を際立たせる要素のひとつ。これは火炎の魔法が使えるカードだ。

PLAY START FORMATION ユニットを編成

アイテムがあれば、1人に1つだけ装備させることも可能。

最初にやるべきことは、様々なキャラをバランスよく配置し、自分でユニット(部隊)を作り直すこと。戦士系は前衛を守り、魔法使い系は後衛につくようにフォーメションを組ませよう。

STEP 1 FILED.1 ユニットを派遣

派遣したユニットの現在位置は、マップ上で確認できる。

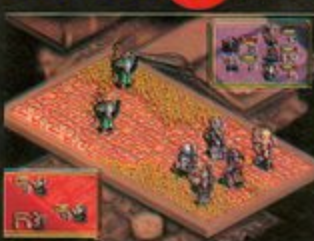
編成を終えたら各ユニットを戦場へ出し、都市や教会などを解放させるように派遣命令を出す。ボスの居城を最終目的地に考えて、まずは近い場所の拠点を確保していくのだ。

STEP 2 FILED.2 都市を解放

不自然に道が途切れている所には、隠し都市がある。

各都市にユニットを移動させると、敵の支配下から解放できる。ALI、CHAの高いユニットだと民衆の支持を表すカオスフレームが上昇し、タロットカードと情報が手に入る。

ココを押さえればOK!

OGRE BATTLE 基本戦略5箇条

ほとんどの重要ポイントはCHA、ALIに集約される。神経質にチェックだ!

第1条 自分より高レベルの敵は殺さない

レベル以外にクラスチェンジに必要なパラメータは、CHAとALI。これは自分よりレベルの低い敵を倒すと下がり、高い敵を倒すと上がる仕組みになっている。また、ALIについては倒した敵側のALIによって変動する複雑さがある。ここからレベルの低い敵を倒してメリットがないというのが分かるだろう。レベルを上げすぎない手段は、ある程度育ったキャラで戦闘専門のユニットを作り、代わりに戦ってもらうこと。このユニットに厳しい前線をまかせ、ムダな戦闘を省いていくのだ。

レベルの低い敵からは、経験値もほとんどもらえない。

第2条 都市解放はALI、CHAの高いキャラで

フィールド画面の右上に表示されるメーターは、カオスフレームと呼ぶ。これは民衆の支持率を表したもので、だんぜん高い方が良い。強力なキャラが仲間になったり、アイテムがもらえたりと様々な恩恵が得られるからだ。では、このカオスフレームはどのように上昇していくのだろうか。答えは都市を解放したユニットのCHAとALIが原因だ。この2つのパラメータが高い、つまり人間的魅力のある者を都市に迎えれば、民衆は喜ぶのである。逆に低いとカオスフレームが下がるので注意!

解放後なら、パラメータの低いユニットを休ませてもOK。

各キャラクターの特殊能力を見きわめることが大事

前衛と後衛のメリットとは

自軍ユニットの能力を最大限に引き出すために、ユニットのフォーメーションには特に注目したい。まず覚えておくべきことは、どのキャラも配置する場所で攻撃方法が変わるということ。ナイトを例に挙げると、F（前衛）は「きりつける2」。B（後衛）が「きりつける1」とステータスに表示される。この場合、敵を2回斬りつけられる前衛側が有利なわけだ。このように、各キャラの得意な攻撃を把握すれば、おのずと配置すべき場所が分かってくる。フォーメーションは随時変えられるので、有効的なポジションに気を配るようにしよう。

ナイトは前衛に立たせてこそ価値がある。防御力も期待できるので、後衛の盾になれる。

ウィザードなら攻撃魔法をメインに使わせよう。うたれ弱くても、敵の直接攻撃が届かない後衛なら安心！

大空・低空タイプのキャラを各ユニットに加えよう

ユニットの移動スピードは、勝負に関わってくる重要点だ。敵の動きに対応するため、速ければ速いほどいい。そこで活躍するのが大空・低空タイプのキャラ。いかなる地形でも制限なく進めるうえに、加入したユニットの移動速度を上げる能力を持っている。将来性もあるので翼のあるキャラは大切に育てよう。

おすすめキャラクター

ホークマン
グリフォン
ワイアーム

STEP 3 BATTLE.1 戦闘で勝つ

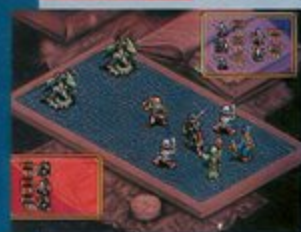
バトルコマンドで敵の攻め方を間接的に指示できるのだ。

こちらが動くのと同様に、敵側も多くの兵を送り込んでくる。一定の距離まで敵に近づくと戦闘へ突入だ。限られた攻撃回数のうち、より多くのダメージを与えることが勝利条件。

STEP 4 FILED.3 仲間を見つける

彼らが仲間になるのは、解放した都市の情報しだいだ。

民衆たちの情報に、特定人物の名前が出てきたら要注意／どこかに仲間が隠れている証拠だ。1度解放した都市に再度足を運んでみるなどして、新たな味方を探し出そう。

STAGE CLEAR BATTLE.2 ボスを倒す

手ごわいボスにはタロットカードを使って対抗しよう。

何かとやるべきことは多いが、基本的にどのステージでもボスを倒せばクリアとなる。ボスの目前では敵が次々と出現し厚い壁となるので、複数のユニットをぶつけて突破しよう。

第3条 クラスチェンジは計画的に行う

レベルが上がり、ALI、CHAが条件を満たすと、より強いクラスにチェンジができる。戦士系のナイトを選んだあと、魔法使い系のウィザードに転職し直すパターンも可能だが、一度ナイトを選んだら一直線に次の上級職をめざすのが一番。1人のキャラには1つの道を極めさせたいものだ。

クラスチェンジに必要なパラメータの変動は表示される。

クラスチェンジしても、いままでの能力は受け継がれる。

第4条 タロットカードは回復・攻撃を集める

タロットカードは都市の解放ごとに1枚ずつ手に入り、戦闘でバックアップしてくれる。特にボス戦では効果を発揮してくれるだろう。ランダムで集まるので種類は選べないが、手もとに残しておきたいカードを挙げると、体力回復と全体攻撃の効果にしぼられる。スピードアップ、防御力アップのカードは優先的に使っていくと、かさばらないでストックできる。

いざというときのため、体力回復効果があるカードは温存しておくべきだ。

第5条 主人公のユニットは戦闘を避ける

主人公を戦闘に参加させない理由は、第1条に準ずる。それよりもグリフォンを加えて大空ユニットにし、遠くの都市解放を任せた方が便利なのだ。レベルはボス戦に参加させ、適度に上げるべし。

主人公は能力が高いので、ボス戦をこなせば十分だ。

タクティクスオウガ

Tactics Ogre

Let Us Cling Together

前作「伝説のオウガバトル」とはまったく異なるシステムで、新たなるシミュレーションRPGの道を切り開いた意欲作。アイディアが盛り込まれた戦闘に注目してみよう！

●リバーヒルソフト●12月13日発売
●5,800円●シミュレーションRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

戦略性のグレードを挙げた上げたシミュレーションRPGの最高峰!!

本編中大きなウェイトを占める「タクティクス」独自の戦闘に接近!!

「タクティクス」とは戦術性を意味する。ひときわ目をひく箱庭のようなマップは、戦略性の奥深さを具現化した戦場といってもよいだろう。本作はマップを極地的に狭め、キャラ1人1人の個性を重視した、ひたすら密度の濃い戦闘がウリなのだ。プレイした誰もが新鮮な驚きと、親しみやすさを感じとるに違いないこの作品。まずは画面からは読みとりにくい戦闘の流れを解説していく。

ナビゲーション機能があるのでプレイはサクサク進める。

戦闘に勝利して、このステージクリア画面が見れるかな？

TACTICS 特徴 1 高低差のある3Dマップ

3Dimantions

本作ならではの特徴は、精巧に作られた高低差のあるマップ。グラフィックの美しさもさることながら、立体化された地形がリアリティある戦闘を楽しませてくれる。例えば、敵の反撃を受けないように高い場所に登ったり、物影に身を潜めて矢が当たらないようにしたり、地形を利用するほど有利に戦えるのだ。さらには、敵の向きよって命中率が変わる立体的概念も兼ね備えている。正面より背中側から襲った方が攻撃を避けられにくいという現実が、戦略のひとつとしてゲームに取り込まれているのだから驚き！

序盤で仲間に加わるキャラ、カノープス。彼は有翼人で最高のクラス、バルタンという種族だ。このように背中の翼で空を飛び、どんな高低差でも制限なく進めるキャラもいる。

障害物を利用した攻撃ができる!!

TACTICS 特徴 2 リアルタイム＋ターンの融合

Non-Alternate Turn System

リアルタイムで時間が流れ、敵と味方が入り乱れて戦う緊張感。自分の行動に集中できるターン制のわかりやすさ。両方の利点を取り入れた戦闘には、独特のリズムが流れている。簡単に説明すると、各キャラの素早さに、装備しているアイテムの重量が加算され、行動できる順番が決まるということ。重い鎧を着込んでいる敵は1度しか動けないのに、身軽な自分は2回も攻撃が仕掛けられる……ということも今度の戦闘ではありうるというわけ。個人差の強いパラメータが、ゲームの流れに影響を与えたのだ。

左上に表示されたATに注目。これは自分が、8人中1番目に動いていることを表している。

キャラの素早さ
＋
装備品の重量
＝
行動できる順番

TACTICS 特徴 3 動かせるキャラは10人＋α

All Unit＋α

最大10人のキャラが動かす小人数制の戦いや、武器・防具などの装備品の充実は、かなりRPGのパーティ編成に近い。多彩なクラスチェンジは健在でバリエーション豊かなキャラ育成が楽しめる点は、前作のファンにとって朗報だろう。今回は、「ゲストキャラ」と呼ばれる操作できない仲間がいる。これはコンピュータが担当するストーリー上の重要人物。イベントシーンを盛り上げる役割を果たすが、戦闘でも援護攻撃をしてくれるので心強いのだ。

ゲストキャラは自分の意志で動く！

画面はすべてゲストキャラ。勝手に動いている。

ゲストキャラを動かすコンピュータはかなり賢い。意図的に敵を倒すお手本を見せてくれることもある。

グランディア

GRANDIA

●ゲーム アーツ●来春発売予定●価格未定●3D・RPG●CD-ROM2枚組

ゲーム アーツの技術の粋を集めて制作進行中の超大作3D・RPG「グランディア」。そのグラフィックの衝撃や超一流クリエイターが集結した制作陣など、早くも話題騒然！ サターンRPGの金字塔になるか!?

めくるめくリアルタイム3D・CGの世界に超期待!!

この夏開催された東京ゲームショウで衝撃のデビューを飾った「グランディア」。まるで精細な絵本のような背景画面は、すべてリアルタイム3D・CG。そしてキャラは、全2万パターンにもおよぶ表情豊かな手描きのグラフィックを採用。これらの組み合わせと、3D・CGならではの視点移動、カメラワークによる超リアルで立体的な世界が全く新しい〝冒険活劇〟を生み出す！

主人公のジャスティン。蒸気機関全盛の時代にかつての冒険時代を夢見る単純明快熱血少年。

現在着々と制作が進む戦闘シーンの1コマ。一見アクションRPG風だが、RPGの王道のコマンド入力式だ。

ただ者じゃない製作陣！

キャラデザインはコミック「上海丐人賊」などを手がけた草彅琢仁氏、CGムービーには日本トップアーチスト、リンクスの木村 卓氏、そして音響は数々のアカデミー賞に輝く米スカイウォーカーサウンド社が手がける。監督するのは「ガングリフォン」で高い技術力を見せつけた宮路 武氏。まさに鬼に金棒！

街の住人も、本当に生活しているかのように生き生きとリアルに描かれている。

3D・CGで描かれた街の全景。このリアルな町並みを画面切り替えなく冒険していく。

制作状況は？

今、現在はシステムまわりを中心に開発を進めています。戦闘を含め、なかなかのできに仕上がりつつあります。期待してください。来年春発売へ向けて、スタッフ全員猛烈にがんばっています。要望などありましたら、どしどしお寄せください。待ってます。

迫真のCGムービー

要所要所組み込まれるCGムービーのクオリティもすさまじい。巨大な空中戦艦が、蒸気を吹き上げ上昇中！

CGとセルアニメを合成したムービーシーンも登場する。下の写真は、冒険の序盤で重要な役割をはたす（？）謎の幽霊船。

意識を持ち変化し続ける神経塔の謎を解き明かせ！

BAROQUE

バロック

●スティング●発売日未定●価格未定●3DRPG●全年齢推奨（予定）

発売はまだ先だが、サターンのオリジナル大作として注目されるのが、この作品だ。独特の雰囲気と斬新なシステムが新たな感動を呼びそうだ。

「トレジャーハンターG」などを制作したスティングが現在鋭意制作中なのがこの３Dダンジョン RPG「バロック」。この作品の特徴はゲームの展開によってフロアの形、登場人物、敵、アイテムなどが常に変動することだ。このおかげでプレイのたびに新たな状況やストーリーが生まれ、何度も楽しめるソフトになる。例えばアイテムも使用法はさまざま。その使い方によってアイテム自体の効果も異なるからよく考えて行動することが大事になるとのこと。

物語は、記憶を失い唯一心に残る罪の意識に悩む主人公が聖域である〝神経塔〟に向かうことから始まる。意識を持ち変化する塔の謎を追ううち、やがて彼は罪の償いに病んだ世界を癒すことが自らの使命と気づくになるのだが……。

記憶を失い、救いを求めて神経塔へと旅立つ主人公。手にした浄化具で異形達を浄化する能力を持つ。

上級天使。奇妙に変形し続ける神経塔へ、主人公を向かわせるきっかけを与えることになる青年。

〝綺麗な水〟を探し求める謎の少女、クリス。彼女はこの物語でいったいいかなる役割を担うのか？

天導天使。大熱波以前の新興宗教に自らを天使と名乗る集団があったが、それと何らかの関係が⁉

大熱波によって世界は歪んだ

時は世紀末。〝バロック（歪んだ妄想）型犯罪〟と呼ばれる惨酷な殺人事件が横行する中、〝異形〟という名の怪物が現われ、人を食い殺す事件が起こり始める。それに対抗すべく異形殺戮部隊が結成されたが、その年、突如として世界を襲った大熱波により世界は滅亡してしまう。その時から地球は狂い始めた。

では、開発はどこまで進んでいるのだろうか。ストーリー、システムなども手掛ける「バロック」監督、米光一成氏に伺った。編集部　現在、どの程度の完成度でしょうか。

米光　13%ぐらいでしょうか。「基礎工事」をやっているといったところです。

編集部　制作現場の雰囲気はいかがですか？

米光　まさに大熱波が吹き荒れております（笑）。

編集部　今回、どのような点に力を入れているのですか。特に、他とは違う特徴などあれば。

米光　他と比べるというのは難しいですね。制作サイドとしては、「バロック」な世界と空間を実現すべくがんばっています。

編集部　発売はいつ頃になりそうですか。

米光　そ、そんなことはとてもまだ言えないです。とにかく、ドキドキできるものになりますので、ワクワクしていてください。

よねみつかずなり：スティング開発部長。「トレジャーハンターG」（スーパーファミコン）などのシナリオを手掛け、本作も監督として総指揮をとる。

エアーズアドベンチャー

ゲームスタジオ／12月発売予定／価格未定／RPG

17世紀のヨーロッパを舞台に、公爵家の放蕩息子である主人公がある国の王女と運命的な出会いを果たし、物語は始まる……。「ゼビウス」や「ウィザードリィ」で知られる遠藤雅伸氏が総指揮を、「ファイブスターストーリーズ」の永野護氏がキャラクターデザインを手掛ける期待の一作。見どころはCGレンダリングされた永野キャラのきめ細かな動き。システム的には２Dフィールドに２Dの戦闘シーンとオーソドックスだが、従来のRPGで煩わしく感じる作業的要素を排し、ゲーム世界に没入できる作りになりそうだ。

我々ゲームスタジオが精魂込めて制作中の「エアーズアドベンチャー」。大変お待たせしておりますが、グラフィックのほうはすでに「永野キャラが動いている！」というレベルまでいっています。永野画伯も相当気合いを入れて描いてくださっているので、みなさん、期待していてくださいね。ムービーもついに完成し、制作もいよいよ大詰めの段階に入りました。現在スタッフ一同がんばっているところですので、みなさん応援してください／　「待っててヨカッタ／」と言ってもらえるゲームにしてみせます／　（制作部　奥谷　真紀）

ドラゴンナイト

エルフ／発売日未定／価格未定／3DダンジョンRPG

異世界の勇者、ヤマトタケルとその息子、カケルの活躍を描き、独自の世界観や練り込まれたストーリー、そしてクオリティの高い〝18歳以上のユーザー限定〟のイベントシーンなどで大ヒットしたパソコン用ソフト人気シリーズ。だが、サターン版は単なる移植ではなく、キャラクターもストーリーもすべてを一新した完全なオリジナル。制作中のため詳細は明らかになっていないが、コンシューマならではのアレンジと、エルフならではの高い完成度が期待できる。

日本列島に大きな傷跡を残した台風17号。幸い、エルフの社屋には影響なく、万事順調に進んでおります。私はりんしん先生の絵を手に、このキャラクター達がどのような物語を織りなすのか、皆様同様に楽しみにしております。　（営業部・Tama）

ドラゴンマスターシルク

データム・ポリスター／12月発売予定／6,800円／ファンタジックRPG

魔竜さまから与えられた３匹の精霊竜アカ・アオ・キを引きつれて、邪悪な「暗黒大魔王」を倒すために旅立った賞金稼ぎの少女シルクが主人公の３DダンジョンRPG。パソコン版で好評だった軽いノリはそのままに、８方向へと進めるダンジョン構成や、ダッシュやジャンプなどを駆使して乗り越える罠など、新たな要素を盛り込んだ意欲作。わずらわしい迷宮探索もオートマッピング機能や独自のAI戦闘でサクサク進めるのが魅力の一作。

この作品にはそれぞれのキャラの個人情報画面「プロフィールシステム」があります。シナリオ進行によって表情や好物、果ては３サイズが変化。体調や期限の善し悪しがバトルにも影響するナイスなシステム／　発売日が少し延びたけど長い目で見守ってくださいね。　（TOM²）

その他の制作状況

タイトル	コメント
HT&T ドラゴンズヘヴン（仮称） データイースト／2月発売予定／価格未定／RPG	テーブルトークRPGの要素を絶妙なバランスでミックス!!　自由度が高く、エンディングの後でも遊べるほどの数多くのイベントが用意されています。みなさん、お楽しみに。（宣伝・えび）
テラ ファンタスティカ セガ／発売日未定／価格未定／RPG	長い間沈黙を守ってきました「ファンタジーアース（仮）」も年内の発売をめざし順調に開発を進めております。タイトルも正式に決定／　その名も「テラ　ファンタスティカ」。近日中に情報も公開します。（セガ・南雲）
スレイヤーズ（仮称） 角川書店／来春発売予定／価格未定／シミュレーションRPG	今、20～30%ぐらいの開発状況で、来春発売予定です。シミュレーションRPGとうたっていますが、ジャンルを限定できないのがこのゲーム。要するに、「リナ＆ナーが大暴れ」ゲームかな？（ソフト事業部・洋介山）
LUNAR ETERNAL BLUE ゲーム アーツ／'97年6月発売予定／価格未定／RPG	オーソドックスなRPGとして完成度の高い作品になると自負しています。進捗度は50%程度ですが、完璧な仕上がりを目指しさまざまな検討をしています。発売は来年６月。今度は遅れません!!（プロデューサー・宮路）
魔法学園 LUNAR! スタジオ　アレックス／発売日未定／価格未定／RPG	アニメーションシーンのフィルムが完成。アニメパートは現在オープニングフィルムの制作を進めています。本編は約50%の仕上がり。素晴らしいものを作りますのでお楽しみに／（シナリオ担当・杉谷祐）
FARADOON パイオニアLDC／発売日未定／価格未定／アクションRPG	ポリゴンバリバリの３DRPG／　RPGでいながら、ギミック豊富なアクション／　さらに物語の節目には、バトル空間が広がる／　……ように、鋭意制作中／　延期して申し訳ありません／（宣伝担当　ピラコチャ）

まだある!? サターンRPG'96

駆け足で紹介してきたサターンのRPG特集、いかがだったかな／　もちろん、ここにあげたタイトル以外にも数々のプロジェクトが進行している。特にサターンのRPGを強化することを一大目標にしているセガでは、あっと驚くタイトルやプロジェクトを進行させ、その発表もそう遠くないという。また、「グランディア」をはじめてするGDネットのRPGタイトルも来春以降、続々とリリースされる予定だ。サターンでRPGを楽しめる環境が、もっともっと充実することに期待／

16タイトル一挙紹介
今すぐ遊べる! サターンでRPG!!

これから発売されるソフトなんて待ちきれない!という人も多いだろう。そこでここからは、そんな人達のために今までに発売された全RPGタイトルを紹介。ぜひとも自分にあった1本を見つけ出して、サターンRPGを堪能してほしい。また、本誌レビュー平均点と読者レースの評点も記したので参考にしてほしい。

サイバードール CYBER DOLL

●アイマックス●'96年8月9日発売●6,800円●RPG
●18歳以上推奨●読者評点 8.4074●編集部評点 6.33

サイバーパンクの決定版!!

ゲームを進めるごとに、深まってゆく謎。主人公のピンチを救う、謎の人物。敵か!? 味方か!?

主人公は、デバッガーという機動部隊に所属している。本部から指令を受け任務を遂行していくのだ。

エイズが消滅した近未来に、新たに現れた筋肉が萎縮してしまう奇病。それを克服するため、人々はサイボーグへと身体を転換していった……。という、重い話がバックストーリーにあり、主人公はそんな世界で、人間を襲う機械生命体(ダークヴィジター)を倒すための組織、「デバッガーズ」へと入隊する。映画『ブレードランナー』のような雰囲気や世界観、そこで繰り広げられるさまざまな人間模様が、「大人のRPG」を強く押し出している。

距離を取り入れた戦闘と身体改造がミソ!

武器も多種多彩!

ボスには、攻撃用火器だけでなく、さまざまな効果をもたらす特殊弾を駆使しないと、勝つことが難しい。力押しでは、こちらが先にやられてしまうぞ。

敵DVとの戦闘は、遠〜近距離によって、武器を使い分ける。どの距離でどの武器を使うかで、プレイヤーごとに好みが分かれる。

左の3Dモデルは、このゲームのキャラデザインも担当している、イラストレーター兼モデラーである、韮沢靖氏によるもの。

自分の好きなパーツを組め!!

このゲームにはレベルは存在せず、敵を倒した後に入手するサイボーグパーツで、自分の身体を強化する。その数は膨大で、スピード重視や装甲重視などのパーツを選んで交換していくのだ。パーツのグラフィックも、サイバーなものから肉感的なものまでそろっている。新しいパーツを手に入れた時の感動は、かなり大きい。

真・女神転生 デビルサマナー ～悪魔召喚師～

●アトラス●6,800円
●'95年12月25日発売●RPG
●全年齢推奨
●読者評点　8.8634
●編集部評点　8.0

ごく普通の人間だったボクが悪魔退治!?

仲魔システムと３Dダンジョン、独特の世界観で人気の高いシリーズが、パワーアップしてサターンオリジナル作として登場。今回の舞台は架空の街、平崎市。彼女とのデートに出かけたところから物語は始まる。

デビルサマナーである探偵、葛葉キョウジ。殺された主人公はこの男の体に生き返ってしまう。おかげで代わりに悪魔退治の仕事をすることになるが……？

悪魔だっていろんな奴がいるんだ！

デビルサマナーでは悪魔の性格が事細かに設定され、会話のバリエーションも数多くある。相手の性格をつかんで有利に交渉を進めていきたい。時には貢ぐことも必要だ。

友好度によって選択肢の幅も変化。仲魔になるかは君しだい。

３Dダンジョンも森やアパートなどがリアルに描かれている。ごみ箱などの細い演出も見逃せない。

よりオモシロくなった合体システム

登場時のセリフも悪魔の性格が出ている。

２身、３身合体のほかに剣同士の合体もあるし、合体事故で普段は造れない秘神や死神などが登場することも。魔法継承など合体で通常より強い悪魔を造り出すことも可能。より深い合体が楽しめるようになった。

造魔ってナンだ？

ある人物によって手に入れる造魔。悪魔と合体させることで能力を上げていく。自由にコマンドを指定できるのが特徴。一定までレベルを上げると特殊な悪魔「英雄」への合体が可能だ。

レベルに応じて外見が変化する。合体させる悪魔によって使える魔法も変わる。

会話シーンの人物は悪魔のデザインも手掛けている金子一馬氏の手で描かれている。独特のタッチが人気だ。

悪魔との正しい付き合い方

悪魔は性格により攻撃にパターンがある。初めは攻撃か防御しか選べない。忠誠度を上げれば細かな指示が可能。

必読 ソフトバンクからデビルサマナー本発売!!

本書の発売を記念して、キャラクターデザイナーの金子一馬氏にコメントをいただいたので紹介しよう。

●このワールドガイダンスは、デビルサマナーに登場する全てのアクマのオリジナル原画をフルカラーで載せています。それだけに留まらず、合体剣であるとか武器、防具も入れてます。高度な学術書をかみくだいた内容で紹介。それぞれのアクマを神話別に大系化し、神話の神々の関係がわかりやすく解説されており、そのテのことに関心のある人にはとてもいい資料になるはずです。そして吾妻教授のレポート形式の報告書として語られているその内容は、デビルサマナーの世界観と、ゲーム中では明かされていない秘密にも触れられている。てなワケで、デビルサマナーをやってくれた人もそうでない人も、神話や古代文明・文化に興味のある人ならとても楽しめるはずなので、ぜひ読んでください。もちろん、オレのコメントもバッチリついてるぜ。

（金子一馬）

葛葉キョウジのパートナー、レイ・レイホウ。神降ろしの儀式をして魔法が使えるようになると頼もしい味方に。何かと世話をしてくれる女性だ。

アルバートオデッセイ外伝 〜LEGEND OF ELDEAN〜

●サンソフト●6,500円●'96年08月09日発売●RPG
●全年齢推奨●読者評点　7.6386●編集部評点　5.0

「エルディーン3兄妹」の次男、ラドリアが不滅の皇帝を名乗り、それまでの平和が破られた。石にされた育ての母親、ライアを救うため、また不滅の皇帝を倒すため、魔法の短剣「ファティー」を手に主人公パイクが旅立つ。物語は1部、2部、さらにサブシナリオも加わり、その数なんと20以上。戦闘シーンは、味方はもちろん敵キャラクターにも用意されたアクションアニメ、ド派手な魔法や特殊攻撃で展開される。

ゲーム中に流れるBGMは地理的移動の表現をめざし、様々な民俗楽器が使われている。サントラCDも発売中。2枚組み2,000円。

ダークセイバー

●クライマックス●5,800円●'96年8月30日発売●3DアクションRPG
●全年齢推奨●読者評点　8.1096●編集部評点　7.0

主人公のリュー・ヤーはバウンティハンター（賞金稼ぎ）。長年追い続けていた変態殺戮生物ピランの捕獲についに成功し、島自体が監獄になっているジェイラーズ島に輸送することになった。しかし、船室で寝ていると突然警報が鳴り響き、ピランの脱走を知る。

ゲーム最初のイベントでかかった時間とプレイヤーがとった行動により、シナリオが5種類に分岐するシステムを採用している。戦闘はボスのみの3本勝負制。

背景はすべてポリゴンで描かれているため、自由に視点を移動することができる。また、ゲーム全体で6曲ものオリジナルソングが入っている。

魔法騎士レイアース

●セガ●4,800円●'95年8月25日発売●アクションRPG
●全年齢推奨●読者評点　9.0364●編集部評点　8.33

赤の他人だった光、海、風の3人は突然、異世界セフィーロに連れてこられてしまう。セフィーロが危機に瀕していることを知った3人は力を合わせ「マジックナイト」としてこの世界を救うべく立ち上がった。人気アニメが原作になっているがストーリーはオリジナル。そのため、原作にはいないキャラクターも数多く登場する。要所のイベントは質の高いアニメで展開。オープニングはTV版と同じものを使用されている。

ボス戦で負けても、2度目以降、徐々にボスが弱くなる根負けシステムを採用。また、プレイしたところまでを絵日記風に見ることができる。

ウィザードリィⅥ＆Ⅶ コンプリート

●データイースト●6,800円●'96年5月31日発売●3DダンジョンRPG
●全年齢推奨●読者評点　7.9516●編集部評点　6.0

テレビゲームRPGの原点ともいえる超ロングシリーズ「ウィザードリィ」の最新版、「Bane of the Cosmic Forge」「Crusaders of the Dark Savant」の2本がひとつになって登場。「Ⅵ」「Ⅶ」で多少違っていたシステムを統一され、「Ⅵ」でのオートマッピングも可能になっている。また、表示がフルスクリーンとなったり、ダンジョンの壁をポリゴンで表現するなど、数々の改良＆パワーアップがなされている。

1本でもかなりのボリュームを持つ作品が2本もパックなっているのだから相当長く遊べるね。「Ⅵ」から「Ⅶ」へのキャラの継承も可能だ。

ヴァーチャルハイドライド

●セガ●5,800円●'95年4月28日発売●アクションRPG
●全年齢推奨●読者評点　7.1847●編集部評点　7.33

往年の名作「ハイドライド」の世界観を生かしつつ、まったく別のシステムになっている。視点は完全3Dになっており、主人公のジムを操作して360度、全方向に進むことができる。プレイヤーはこの世界を歩き回り、アイテムやダンジョンを発見してクリアしていかなければならない。アイテムにはすべて重量が設定してあり、あまり重いものを持ちすぎると動きが遅くなってしまう。マップはプレイするたびにランダムで変化。

ジムは外国人モデルを撮影したものを取り込んで表現されている。戦闘は移動シーンとの切り替えがないリアルタイムアクション。

リグロード サーガ

●セガ●5,800円●'95年7月21日発売●3DシミュレーションRPG
●全年齢推奨●読者評点　7.6●編集部評点　7.0

舞台は4つの国からなるリグロード大陸。この中の1つクィーンズランドは突然攻め込んできたゲンユウサイの軍により城を乗っ取られてしまう。王子アーサーはなんとか城を抜け出し、城の奪回とゲンユウサイ討伐のため、体勢を立て直すべく旅に出る。

このゲームの最大の特徴は戦闘シーン。ポリゴンを活用し、地形に起伏がつけられている。これによりキャラクターの登坂能力などのパラメータが採用されている。

各キャラクターの技は、剣技、弓技といったいくつかのスキルに大別されている。技を使い続ければ、さらに強力な技を覚えていく。

ブルーシード〜奇稲田秘録伝〜

●セガ●5,800円●'95年6月23日発売●カードバトルRPG
●18歳以上推奨●読者評点　7.3966●編集部評点　5.66

高田裕三原作の人気アニメーションをゲーム化。復活した異形の怪物、荒神に特殊機関「国土調査室」と主人公、藤宮紅葉が立ち向かう。オリジナルストーリー全13話で構成され、戦闘にはカードバトルという斬新な手法が採用されている。オリジナルキャラも登場。

シャイニング・ウィズダム

●セガ●5,800円●'95年8月11日発売●アクションRPG
●全年齢推奨●読者評点　6.6723●編集部評点　6.0

主人公のマルスは亡き英雄の息子。物語はマルスが城の剣士として初めて登城するところから始まる。ごく普通のアクションRPGにはないだが、ボタンの連打により主人公の移動速度や魔法の威力を調整するという、ユニークなシステムを採用している。

ソード&ソーサリー

●マイクロキャビン●6,800円●'96年5月31日発売●RPG
●全年齢推奨●読者評点　7.393●編集部評点　6.0

魔法使いに奇病を治してもらおうとやってきたエルゴード。だが、魔法使いは留守。留守番に退屈していた弟子のルシオンは奇病を治そうと共に旅に出る。地形を立体で表現することにより、戦闘シーンは戦略性が高くなっているが、ストーリーはあくまでコミカル。

FEDAリメイク!〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜

●やのまん●6,300円●'96年5月24日発売●シミュレーションRPG
●全年齢推奨●読者評点　7.9186●編集部評点　5.66

ある事件をきっかけに叛逆者の烙印を押された主人公が大陸の解放運動に参加し、強権をふりかざす帝国に立ち向かう。スーパーファミコン版のリメイクだが、アニメデモの追加、グラフィックの大幅刷新、有名声優陣の起用などリメイク以上の豪華さになっている。

THOR〜精霊王紀伝〜

●セガ●5,800円●'96年4月26日発売●アクションRPG
●全年齢推奨●読者評点　8.5633●編集部評点　8.0

すべての精霊を従える精霊王となるべく旅に出た若者レオン。各神殿でボスを倒すことにより様々な能力を持つ精霊が一体ずつ仲間になっていき、レオンの旅をサポートしてくれる。キャラクターの多彩な動きや、古代祐三氏によるBGMが高い評価を受けた。

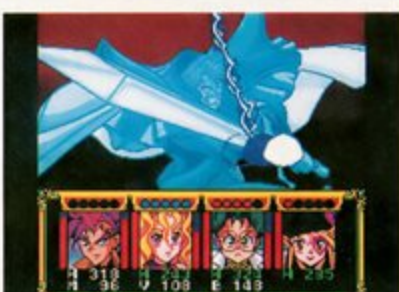
リンクル・リバー・ストーリー

●セガ●5,800円●'96年3月15日発売●アクションRPG
●全年齢推奨●読者評点　7.5647●編集部評点　6.66

マムーナという星に住んでいた強い支配欲を持ったムマ族。自らが支配していた動物達の反逆により一度は滅びたが、その邪悪な思想は復活し、再びマムーナを襲う。味方のキャラは動物をベースにしたかわいいモノばかり。武器は種を植え、栽培して入手する。

空想科学世界ガリバーボーイ

●ハドソン●6,800円●'96年3月22日発売●RPG
●全年齢推奨●読者評点　7.46●編集部評点　4.33

科学と魔法が同居している世界で、主人公ガリバーが冒険を繰り広げる。オープニングやストーリーの要所で流れるアニメーションはのべ30分にも及ぶ。戦闘ではお金は手に入らないので、船を使って貿易し、都市間での物品の相場の違いを利用してお金を稼ぐ。

大冒険 セントエルモスの奇跡

●パイ●6,800円●'96年4月19日発売●シミュレーションRPG
●全年齢推奨●読者評点　3.0●編集部評点　4.33

ある日、港に壊れた帆船が漂着する。この船にはリオンの父親が乗っているハズなのだがその姿は見えない。リオンは父を捜すための大冒険に出発する。戦闘で怪物から街を救い、交易で資金を調達、襲ってくる海賊と海戦したりと様々なゲームの要素が詰まっている。

※編集部評点はソフトレビューの、読者評点は9月末現在の平均点です。

SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE
発売後の
セガサターンソフトを
徹底ガイド!!
ストZERO2,真・豪鬼使用コマンド&
バイパーズ、クマちゃんコマンド公開!!
P181 ……………ストリートファイターZERO2
P187 ……………ファイティングバイパーズ
P190 ……セガ・ラリーチャンピオンシップ・プラス
P192 ……………リアルバウト餓狼伝説
© CAPCOM CO.,LTD

ストリートファイターZERO2

●カプコン●発売中●5,800円●対戦格闘

カプコン福本氏

宣伝チーム＆
ZERO2名人(東京支店)

カプコン東京支店宣伝チーム、サターンソフト宣伝担当。昨年、京都大学を卒業した知性派にしてストZERO 2 98人抜きの強者。特技は将棋(3段)、腕相撲と文武両道を兼ね備えた宣伝マン。毎回大量に送られるサタマガの原稿チェックも瞬時に完了。速読法もマスターしているのでは？　と担当編は語った。

まさ

弊誌ZERO2担当＆
ゲーセン常駐ライター

僕が貧乏な理由。仕事で得たお金がゲーセンやソフトに流れていくからです。それで得た知識が仕事にいかされるわけだから、無駄ではないように思えますね。でも、貯蓄なんてできませんし、一生続けられる仕事でもありません。仕事が好きで楽しいから今はいいけど、このままで良いのかね？

たか・ぴー

弊誌ZERO2担当＆
某専門誌ライター

1度だけ逆上したことがあり、某格ゲー96年度版で対戦やって勝ったにもかかわらず、相手に向かって火のついたタバコを投げつけたことがあります。今は反省してるんですが……、ホント、ご免なさい。ってな問題児ですけど、とりあえずこれから書くことを参考にしてもらえると嬉しく思います。

俺の(私の)なにが悪いんだ

教えてくれ!!

麻宮穣司

ZERO2攻略本担当＆
さくら大好きライター

2D格闘ゲームが大好きで主にサタマガのライターを務める。名字の麻宮は本名じゃなく、某格ゲーのキャラから取っているという噂も……。しかも最近、そのキャラの声優から愛用の帽子にサインまでしてもらったらしい。ZERO 2の使用キャラはさくらで、ZERO 2アルファでは……さくら……。

健 崩

ZERO2攻略本担当＆
ギャルゲニアンライター

麿はストリートファイターシリーズは、業務用のストⅡからずっとやってきてます。地元では結構強いつもりなのですが、このメンバーの中では下っ端です。麿もこのゲームで悩むことはたびたびあるのですが(たか・ぴーに勝てないなど)、みなさんの質問にはできるだけわかりやすく回答するつもりです。

鈴木あつこ

弊誌ZERO＆ロック
マン担当女性ライター

一応業務用はダッシュから対戦してます。使用キャラはケンと投げキャラ……だったんですがナッシュやロレントにメロメロ。外見でキャラを選ぶあたり女の子ですね。最近は新宿のゲーセンに入り浸りでVSX-MEN。ミュータントと闘えるなんてリュウ達も強くなったもんだとしみじみ思うこの頃……。

大スクープ！　真・豪鬼が使える!!

186Pを見よ！

俺の(私の)何が悪いんだ教えてくれ!! システム編の悩み

ZERO2の歴史って?

ストリートファイターZERO2(ZERO)からストリートファイターⅡまでは、どれくらいの月日が経っているのでしょうか?

■石川県 清水 幸一クン

「ZERO」シリーズの世界観や時代というのは「ストⅡ」の過去の話かな? という設定の、一種のパラレルワールドなのです。だから何年経ったとかは言えないのです。

なんかヘンだぞ?

なぜリュウやケンやチュンリーはストⅡからZERO2になって若くなったのに、技が増えたり凄くなっているのでしょうか?(あ、これは禁句ですか?)

■東京都 飛鳥 ひろクン

ストリートファイターの頃に比べれば、波動拳なども威力が激減してますね。さらに、ケンなんて一度覚えた稲妻かかと割りを忘れていることになりますね。でも、きっとその時代で使っている技が違うだけですよ。たぶん。

「ZERO2」で技が減っていたらみなさんからクレームの嵐が来るので……。まあ、人間若い頃にしかできないこともいろいろとありますし、年を取ると力も弱くなることもありますし……。元はどうなんだと言われると、うーん。

気になる移植!

ゲーセンにZERO2アルファというのが出ていますが、サターンに移植されるのでしょうか?

■東京都 斉藤 達也クン

今のところ発売は予定されていませんが、みなさんからの移植希望が多ければ、実現する可能性はありますよ。

俺の(私の)何が悪いんだ教えてくれ!! コマンド入力の悩み

1回転コマンドがムズかしい!

ZEROの時は使わなかった投げ系キャラを初めて練習しようと思ったのですが、なかなか1回転コマンドができません。練習を続けたら親指にタコのようなものができてしまいました。それを無視して練習するとタコが破けてウミが出てしまい、乾いた今でも痛いんです。どうか投げ系キャラ(特にザンギ)の操作がうまくなる方法を教えてください。

■福岡県 叶 直樹クン

何もない状態から練習するよりジャンプして着地スクリューを狙ってみては? それでボタンを押すタイミングをつかめばOKかな。ボタンが早いとバニシングとかが出るし、遅けりゃジャンプパンチになるハズ。それより親指にタコができるってことはパッドで出そうとしてない? まずはスティックで練習しなさいって。

初めはジャンプしてから出す方法。どの方向から回すというのを決めておいて、着地するまでにクルッと1回転させて、着地と同時にボタンを押す。次に技を当てた場合は技の硬直が解けるまでに1回転させて、解けたと同時にボタン。俗に言う立ちスクリューは前から下を通って真上まで回したと同時にボタンを押そう。

まずタコ防止のために力を抜くこと。力よりも素早く回すことに執着してみましょう。入力は4分の3回転でOKです。例えば→↘↓↙←↖↑とボタンで、ボタンは早めに↖のときに押すことが肝心です。回転の方向は左右どちらでも構いませんが、しっかりと斜め方向を意識して入力すればうまくいくはずです。

昇龍拳が出せない!

波動拳は出せるようになりましたが、昇龍拳があまり出せません。みなさんはどうやって出せるようになったのですか? 練習法も教えて下さい。

■千葉県 峰 リュウ太郎クン

とにかくコツをつかむことが大事です。サターン版のトレーニングモードで指が覚えてしまうまで、練習しましょう。

出ないときはコーラの瓶を握って練習してました。練習法としてはZを描くように意識したり、歩きながら波動拳を出すのが良いです。

乱雑ではなく、ゆっくりでいいから正確に入力をする練習をしてみよう。そして徐々にコマンド入力を早くして、最後の↘と同時にボタンだ。

初代「ストⅡ」の頃は昇龍拳×100回1セットを日課にしてたなぁ。慌てず慎重に入力し、↘でしっかり止めるのがポイントだと思うよ。

鷹は「昇龍拳100本3セット!」とか言って練習したけど、ポイントはZを書くように入力して斜め下で止めたのを確認してボタン。

やっぱり100本3セット毎日特訓するしか。あとは昇龍拳を出すという気合いかなぁ。まずは「歩きながら波動拳」を練習するのがオススメ。

スーパーコンボを確実に出したい!

スーパーコンボがうまく出せません。特にキャンセルしようとすると必殺技が出てしまいます。どうすればうまく出すことができるのでしょうか?

■東京都 田島 鳥クン (使用キャラ)リュウ、ケン

真空波動拳を中足払いキャンセルで出す時は、中足払いを出した後に気合いで入力する方法か、↓↘→↓中Ⓚ↘→+パンチボタンで出すなどの先行入力法がある。おすすめは先行入力。

先月の記事で特集しているので参考にしてください。オススメは↓弱Ⓟ↘→↓弱Ⓚ↘→Ⓟと入力する分割型です。コマンドはボタンを押すたびに入力する感じで、ボタンを短く押すが重要。

鈴木あつ子の俺何番外編①

Q リュウは何で生計を立てているの? ■千葉県 佐竹 雅浩クン

A ZEROのリュウのステージにあったコンビニで余りものもらっているとか、体が丈夫なのを生かしてアタリ屋をしているとか、金持ちのケン相手にヒモみたいな生活しているとか……。最近はミュータントとも仲がいいみたいなので借金の相手には困らないね。

俺の（私の）何が悪いんだ教えてくれ!!

CPU戦の悩み

CPUさくらに嫉妬!?

私はリュウを愛しています。しかし、より以上にケンを愛しているので使用キャラはケンです（エンディングでたくさんリュウに会えるし♥）。そんな私の邪魔をするのがCPUのさくらです。3人目くらいに出てくるなら勝てるのですが、6人目に出てくる彼女にはもうお手上げ状態。1勝はできるのですが、苦手意識が動きを鈍くするのか、全然勝てないときもあります。お願いします、こんな私を助けてください。このままじゃさくらを嫌いになってしまうよぅ〜。

■愛知県　江ヶ滝　ささ　さん（使用キャラ）ケン

イライザの件といい、リュウもさくらと結婚するのは時間の問題？　攻略法ですが、画面端で待って、跳び込まれたらしゃがみ強Ⓟで落とし、旋風脚をガードしたらZEROカウンターかしゃがみ強Ⓚで反撃です。消極的ですが確実です。

CPUさくらは、起き上がりに跳び込み攻撃をすると簡単に当たってくれるので、まずはダウンさせよう。逆にガンガン攻め込まれたらガードを堅めて、春風脚などを近距離でガードしたらオリジナルコンボで大ダメージをあたえれば楽勝だ。

強敵ザンギエフを投げたい！

CPUザンギエフは歩いてきていきなりスクリューを決めてきますが、彼はコマンド入力をしていないのでしょうか？　また、彼はスクリューでハメてくるのですが、投げ勝つことはできないのでしょうか？　いつもCPUザンギエフに負けています。

■福島県　内田　俊也クン（使用キャラ）バーディー

CPUのザンギはお手本のように正確なタイミングでコマンド入力をするから真っ向から投げ合戦なんて無謀なことはやめなさいって。CPUなんだからジャンプキック当ててからコマンド投げへ。

人が操作しているわけではないのでコマンド入力はしてません。また、彼のコマンド投げはバーディーのコマンド投げより性能がいいので無茶な考えは捨てることをオススメします。

地味なおじいちゃんが好き♥

ZEROでは派手なケンを使っていたんだけど、2になって妙に地味な元を好きになってしまいました。へんな女だとは言わずにCPU戦のコツを教えてください。

■東京都　おじいちゃんっ娘さん（使用キャラ）元

ヨガの炎にやられてしまう！

CPU戦でダルシムが中盤に出てきたとき、90%以上の確率でSCのヨガフレイムみたいなのでとどめを刺されてしまいます。なぜでしょうか？

■石川県　清水　幸一クン（使用キャラ）リュウ、ケン、ゴウキ

ヨガフレイムみたいのってヨガインフェルノだと思うんだけど、跳び込んだときにヨガインフェルノを出してきたときは、君が使っているキャラクターならリーチの長い強Ⓚで跳び込んでヨガインフェルノを潰そう。ヨガインフェルノは無敵時間が短いから悪くても相打ちくらいだろう。

跳び込んだときに出されたら、たか・ぴーの回答を参考に、他にヨガインフェルノを出してくるときはダルシムの起き上がりとヨガテレポートで現れた瞬間だろう。起き上がりは跳び込めば大丈夫。テレポート後はガードするか、テレポート中にしゃがみ弱Ⓚを連射して出す前に潰そう。

ラスボスに勝てない！

さくらでCPUリュウに勝つ方法を教えて下さい。

■栃木県　坂寄　直希クン（使用キャラ）さくら

ガードを固めて波動拳を待ちましょう。2発セットが多いので1発目のあとに跳び込んで、次の波動拳を出したら連続技。それまでは空中ガードを固める。

空中ガードしながら跳び込み、リュウが波動拳を出していたら連続技を、それ以外は着地時にⓀ投げを決める。近づいてきたら絶対に手を出さないこと。

真・豪鬼に勝てない！

CPU戦をやっているとつい真・豪鬼を出してしまいます。いくらやっても勝てないので出すのはやめようと思ってるんですが、みすみすパーフェクト勝ちを逃すのはもったいなくて。どうせなら真・豪鬼も倒せるようになりたいので、なにかいい方法がありましたら教えてください。

■山梨県　島田　吉武クン（使用キャラ）ナッシュ、さくら

真・豪鬼は対応が非常に鋭いので、普通に戦うとまず勝てないでしょう。まず、さくらでは、空中ガードを固めて少し遠くから跳び込みます。ここで技を出すと豪昇龍拳の餌食になりますが、豪波動拳を飛び越える形となったときに限り連続技を決めます。他にジャンプ攻撃を出したてきたり阿修羅閃空で逃げたりします。前者はガード後に着地して反撃できそうなら狙い、後者は再び跳び込みます。CPUにはオリコンが有効なので接近できたときは光ってみましょう。ナッシュには、その他にサマーを溜めて跳び込みを待つ戦術が加わります。

基本は“待ち”で、LRのどちらかにOCを設定し、確実にOCを出せるようにしておく。真・豪鬼は主に
①何もせず歩いてきて通常投げをする。
②天魔空刃脚→しゃがみ中Ⓚ→豪波動拳。
③めくり中Ⓚ→滅殺豪昇龍（レベル3）。
④豪波動拳を連発してくる。
の行動を仕掛けて来るので、ゲージが溜るまで待ち続け、①に注意しつつ②、③ガード後にレベル1の以下のOCを決めよう。④に対して飛び道具を出すと滅殺豪波動の餌食になるので気をつけてね。
（ナッシュ）しゃがみ強Ⓚ→サマー（強）
（さくら）咲桜拳（弱）→咲桜拳（強）

跳び込みからのZEROコンボを繰り返すことがコツです。ZEROコンボはしゃがみ状態から弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟと繋げましょう。これを覚えるだけで元は楽しいです。また、相手の飛び道具に合わせて惨影を出せるようになれば対戦でも役立つと思います。

CPU戦は喪流だけで勝てる。跳び込み攻撃からZEROコンボをメインに戦おう。または跳び込み攻撃から逆などもいい。相手の起き上がりに逆を重ねると結構当たってくれるぞ。ボスの豪鬼にはガードをしっかり堅めてダメージをあたえられるチャンスは確実に。

鈴木あつ子の俺何番外編②

サイキョーシールのカッコイイ貼り方を教えてください！

■東京都　匿名希望クン

挑発伝説を実戦して気合いで貼る、ヨガを修得して遠くから貼るなど貼り方は色々あるが、これだ！と思うシールをここだ!!と思う場所に魂を込め、力の限り貼りこむとベター。そして使い込むにつれて端から次第にはがれ、裏側が黒く変色したシールを見て涙するの。

俺の（私の）何が悪いんだ教えてくれ!!

対戦の悩み

テイクノープリズナーをかっこよく決めたい！

ロレントはかっちょいいですね〜。とくにあの勝ちポーズ…。しかし僕は勝ちポーズを見ることはできない。なぜなら、テイクノープリズナーがちっとも相手に決まらないから。コンボに組み込もうとしても、なぜか防御されてしまう。そこで、この技をかっこよく決めるコツを教えてください！

■兵庫県　岡崎　慎司クン（使用キャラ）ロレント

この技は攻撃判定の出が遅いので連続技にはなりません。基本的な使い方として、LV2以上で相手の飛び道具を先読みして出すか、相手の攻撃をガードしたあとの反撃に使うといいでしょう。ローズの強・ソウルスパイラルやソドムのダイキョーバーニングのガード後が狙い目。

確かにテイクノープリズナーは仕事人みたいでかっこいいよね。鷹も任務完了したいよ。かっこいい使い方としては相手の突進系の必殺技に合わせたり、足払いなどをすかしてから相手をGETする。慣れれば簡単。または離れているときに相手の飛び道具にLV3で出せばかっこいいぞ。

強・ソウルスパイラルをガードできればこっちのもの。入力がうまくいくと確実に決まる。

中距離で相手の飛び道具を読んで仕掛けるのも有効。破壊力があるのでぜひ成功させてね。

なんでもいいから勝ちたい！

対戦にも勝てないし、ハメにも勝てません。もうハメられたり、KOさせられたりするのはたくさんです。いいヒント、または闘い方を教えてください！

■東京都　守谷　英之クン（使用キャラ）ケン

落ち着いてひとつひとつ対処していくことが大事です。まず、闘い方のパターンを作って（例えば波動拳を連発して昇龍拳で落とすなど）実行します。そしてそれが破られたら、なぜ破られたかを考えます。跳び込まれてしまったのなら、跳び込まれても平気な場所から撃つか、跳び込まれそうな場所に相手がいたら出すふり（小技を空振りしたり）などをしていきましょう。何通りか対策を考えて実行しよう。

ハメって、ジャンプ攻撃→しゃがみ弱Ⓚ→投げの事？　そのハメとやらの対処法は、相手が投げてくる！　と思ったら逆に投げてしまう（最悪でも受け身になるよ）か、オリジナルコンボで「ピカ〜ン」と光って相手を強制的にのけぞらすのもいいぞ。その後はコンボをビシビシ。

闘い方のヒントは、「転がり」。足払い→キャンセル弱ゴロ→投げorオリコンの２択は、結構使えるのだよ〜ん。だめ？

ローズだけは解せん！

まず勝てない。なぜかというと…　①跳び込むとソウルスルーで落とされる。②ローズとの距離をとるために波動拳を連発してもすべて跳ね返されるか吸収される。どうすればローズに勝てるのでしょうか？

■東京都　平野　正樹クン（使用キャラ）オレが使うと最強のケン

この組み合わせはキツイです。まず提示された問題を考えてみましょう。①跳び込みが完全に読まれているので、我慢して跳ばないようにしてみましょう。空振りさえ誘えれば連続技で大ダメージを与えられます。②これは遠距離から波動拳を連発し過ぎです。もう少し前へ出て、弱と強を交ぜ、さらにタイミングをずらして出すといいでしょう。ケンの闘い方としては、接近して前方転身を多様して相手を攪乱するしかありません。前方転身後は投げ技か足払いから波動拳、またガードを固めてZEROカウンターを狙います。スライディングを出されたあとはガードを続けるか、SCで反撃していきましょう。

スライディング自体を潰す技は持っていないので、ガード後の追撃を狙って反撃するしか手はないぞ。

このくらいの距離からタイミングをずらして弱と強を交ぜて出せば、吸収されることも減るだろう。

サガットに勝てない！

友達がサガットを使っているんですが、僕は確実に負けてしまいます。ジャンプするとタイガーブロウでやられてしまうし、かといって歩いていくと中Ⓚでやられてしまいます。だから波動拳を撃っていたんですが、途中で消えてしまいます。すると相手も撃ってきます。しかも上下を撃ち分けられるので手も足も出ません。どうすればいい？

■埼玉県　馬場　登クン（使用キャラ）さくら

反応が良いサガットは誰で闘ってもキツイです。攻めるポイントはタイガーショットを見切ることでしょう。意外と隙が大きいので、思い切って跳び込んでみましょう。立ち中Ⓚを封じる技もあります。流れとしてはこうなります。歩いて接近して、飛び道具は垂直ジャンプなどで避ける（次を出しにくくする）。そして相手の中Ⓚが届く間合いまで歩いたら、しゃがみ強Ⓟで中Ⓚを潰していきます。それを恐れて足払いを出すようになったら今度はしゃがみ中Ⓟでそれを潰します。うまく潰していけば相手はひるむので、立ち強Ⓚなどでさらに威嚇し、隙を見て跳び込みましょう。

この文面からすると相当悩んでるみたいだね。まず、タイガーブロウだけど、跳び込む時に空中ガードをしていればしっかりガードできる（技の出始めはガード不可だけど技が出きってしまえばガード可）。タイガーショットはしゃがんでかわし、グランドタイガーショットは出したと同時に伸ばした腕に春風脚（強）を当てよう（遠距離からでも届く）。接近時にタイガーショットを撃たれたらZEROカウンターでも返せる。リーチの長いサガットの立ち中Ⓚは立ち弱ⓀかZEROカウンターで反撃できるよ。さくらの波動拳は硬直が長いから多用しない方がいいと思うな。

鈴木あつ子の俺何番外編③

ゲームセンターでさくらを見ました。ブルマが丸見えで凄かった。

■東京都　夏の華クン

それはよかったね。でも丸見えなのがブルマで残念だったというべき……？　やはりいくらストリートファイトをする女子高生でもブルマをはくぐらいの羞恥心はあったらしいけど、それともブルマの中を想像させてプレイヤーの心をゲットするという彼女の作戦かな？

ガイを教えてくれ！

ガイはかっこいいから好きです。しかし、巷のガイは立ち中Ⓚしか出してこないので、全然かっこよくありません。かっこいい連係技とかありましたら教えてください。

■東京都　佐藤　友和クン（使用キャラ）ガイ

格好イイかどうかわからないけど、とりあえず紹介してみます。

①弱、中、強を相手との距離を考えてキャンセル武神イズナ落とし。

②キャンセル弱疾駆け→投げorオリジナルコンボ（武神旋風脚）の2択攻撃。

③しゃがみ弱Ⓚなどからしゃがみ中Ⓚor首砕き（→＋中Ⓟ）の2択攻撃。

その他、スライディング（終わり際）→鎌鼬（↖＋強Ⓚ）や、遠距離で鎌鼬→強・武神イズナ落としなどの「へっ？」って思わせるモノもあるぞ。

また、中足払いから様々な連係を組み立てる事ができるので、自分なりに開発するのも面白いぞ。

ダルシムって弱いよね？

ぼくはZERO２が好きで、よく各地のゲーセンへ遠征にいきます。強い人をいっぱい見てきましたが、ダルシムで連勝してる人は見たことがありません。そろそろ彼も引退してヨガ教室でも開くべきなのでしょうか……？　もし、強いダルイムを見かけたことがあるなら、参考までにどんな戦い方をしていたのか教えてください。

■埼玉県　埼玉ケンクン（使用キャラ）元

結論、使いこなせば強い。確かにストⅡシリーズのダルシムに比べて、通常技の食らい判定が大きいなどの弱体化はある。でも全国のヨガマスターはそれでも強い。遠距離では近づけないようにフェイントを交ぜつつ技を出してきて、近距離ではチクチク確実にダメージを与えてくるぞ。

少し前だけどダルシムで58連勝してる人を見たことがある。ヨガファイア２、３発で牽制しつつ、相手が跳び込みをヨガブラストで撃墜（出の早さからして先読みだろう）。立ち中Ⓚで技の出がかりを潰し、ドリルキックとスライディングでガード方向を惑わすといった戦法だったかな。

誰も相手にしてくれへん！

春麗を使うと誰も対戦してくれない。友達が家にきても春麗を使うと対戦をやめてしまう。どうしたら嫌われないようにできるだろう？

■愛媛県　藤田　稔クン（使用キャラ）春麗

春麗を使ったくらいで対戦をやめるような「心が狭い＆弱虫プレイヤー」なんか相手にしなきゃいいんじゃないかな？　相手が友達でどうしても対戦したければ春麗を使うのをやめて他のキャラで対戦すればいい。それとも君が単調で強い攻撃を繰り返すとか嫌われるような攻撃してるのかもね。

ZERO2に限らずすべての格闘ゲームが抱える大問題

よく「ハメ技はずるい」と耳にしますが、ハメ技とはどこまでのことを言うのでしょうか？　キックなどを当ててから投げたり、起き上がるのを待ってから投げるのがいけないのでしょうか？　先日友達のリュウを相手に波動拳を撃ちまくり、ジャンプしてきたら昇龍拳で落とすを繰り返していただけで「ハメんなよ！」と言われます。

■東京都　悩めるゴジラクン

先日某ゲーセンにて乱入してやった。オレはナッシュで相手はリュウだった。例によって弱サマーでことごとく打ちのめしたところ、相手は逆上して「待ちで勝ってそれでええんか？」と言ってきた。他にも小言をいってオレのゲームの邪魔ばかりするので笑ってごましたが、殴りかかってくるのではないかとヒヤヒヤしていた。しかし何を言われてもオレには負け惜しみにしか聞こえなかった。こんなオレの何が悪いのか教えてほしい!!

■広島県　ナッシュ救援隊隊長クン

「ハメ」や「待ち」という問題に関しては、私どもカプコンでは常に細心の注意を払って開発をしています。例えば、ナッシュの弱サマーソルトに対しては、跳び込みながらオリコンを発動するという対策もありますし、無敵の戦法というものは存在しません。もちろん対戦で負けるのは大変悔しいものです。しかし、そこでただ「卑怯だ」と怒ったり諦めるのではなく、相手の戦法に対して〝それを打ち破る対策を考える楽しさ〟というものも味わって頂きたいと思っています。

ハメも定義が定まらぬまま言葉だけが横行してますね。僕的には一連の作業で脱出不能のまま倒されてしまうことをハメと言っています。ZERO２にはそれは存在しません。波動拳を跳び越えて云々は、彼が勝手にハマっているだけなので笑ってあげたあとにアドバイスしてあげよう。

次に待ちですが、なにも悪いことはありません。しかし、怒った相手に何を言っても無駄。殴られるだけ損なので、そのときは嘘でも謝るのが賢明かも。待ちに見えない闘い方だってできますよね？

最近では投げハメなるものが〝受け身〟によって回避できるようになったしね。状況に応じてのハメならば、いいのでは？　それにハメが禁止なんてことはいったい〝誰〟が決めたのでしょうか？　次に、波動拳撃って、跳んで来たところを昇龍拳で落とすがハメ？　そんなこと言ってたら、その内ダメージを受けただけで「ハメだ！」なんて言ったりして……。

サマー待ち？　ZERO２なら空中からオリジナルコンボで抜ける事ができるので待ちナッシュも崩せるはず！　よってそれは悪くないのでは？　あひ〜。

多分、僕も相手にこんな闘い方をされたら殴ってるかもしれない（笑）。特に最近はこんな闘い方しかしないプレイヤーが増えたよね。飛び道具で牽制して跳び込みを無敵対空技で撃墜するなんて誰でもできるよ。こんな作業的なことばかりされても相手は何もできないし、全然面白くないんじゃないかな。対戦は心理的な騙し合いや技の攻防が面白いと思うんだよね。勝ち、負けより重要なのはいかに熱い闘いだったかという対戦の内容でしょ？　ガイを使って対戦してみると僕の言いたい事がわかると思うよ。

ハメに関しては、当て投げや固めハメなどがあるが、麿が思うところ各人の考え方が違うためにここからここまでがハメって考えはないと思う。ゲーセンによっても違うから、いざこざとかも結構あるし。波動拳から昇龍拳っていうのは昔から跳ばせし落とすっていう基本的なパターンなんだけどなぁ。こういう問題は友達と取り決め（ハメもね）を作ればいいだろう。待ちに関してはやはりその人の考え方の違いが多いので何とも言えない。あまりに酷かったら麿は自分も待つか、ハメても勝つけどね。

ハメっていうのは要するに「抜け出せない＆返しにくい攻撃」のことでしょ？　人それぞれ考え方は違うしどこまでがハメなんて誰が答えたって違うしね。そもそもゲーセンの対戦にルールなんてないんだからね。どんな攻撃しても個人の自由だし、文句言うくらいなら対戦するなってコト。でもハメとか言われてる単調な攻撃をして勝っている奴は「つまらない奴」では。どうして自分のテクニックで勝負できないんでしょう？　と思うんですけど。勝てらればイイじゃつまらないような。

鈴木あつ子の俺何番外編④

Q　女の私がザンギエフを使うのはヘンなのでしょうか？

■鳥取県　朋美Fサン

A　使う人が少ないだけでヘンだと思うのは間違い。しかし男が女キャラ使っているだけで女の子からのイメージが悪くなるのも考えもんかな。ま、使いやすいキャラや外見が好みなキャラ、誰を選ぼうが個人の自由。ちなみに私もザンギはよく使いますよ。

大スクープ!!

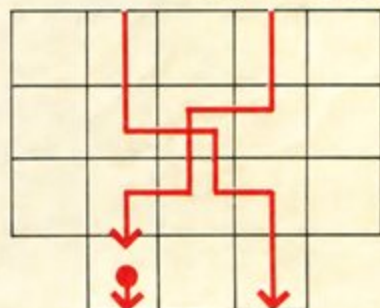
真・豪鬼使用コマンド発覚!!

CPU戦でのみ条件を満たすと登場する鬼神のような強さを持つ真・豪鬼が、なんとプレイヤーキャラとして使えることが判明した。もちろんその能力はCPUが使うものと同じだ。この真・豪鬼の強さはとんでもないぞ。

COMMAND

キャラクター選択画面で豪鬼にカーソルを合わせてスタートボタンを押す。スタートボタンを離して右の図のようにアドン→元→さくら→ローズ→ソドム→ダン→ガイ→ロレント→さくら→ローズ→バーディー→豪鬼と移動し、スタートボタンを押しながら決定する。(決定するボタンによってカラーを選択できる)

この強さは半端じゃないぜ!!

真・豪鬼の特徴は必殺技の隙が少ないこと。例えば、斬空波動拳なら2つも出るうえに着地の隙がなく、豪波動拳は出始めが早くその後の隙も極端に少ない。竜巻斬空脚の隙も少なく、密着から弱・竜巻斬空脚だけで3ヒット(空中追い打ち)し、空中竜巻斬空脚にいたってはZEROのようにめくりで出してもヒットする始末だ。通常技では立ち強Ⓟにもキャンセルがきくので、立ち強Ⓟ→強・灼熱波動拳といった普通の豪鬼では考えられない連続技まで可能になる。一見豪鬼とは大差ないがこれだけ能力が違う。まさに最強のキャラと言えよう。

2発同時に発射される斬空波動拳の前にCPUもタジタジ。これを出しているだけでエンディングが拝める。これをヒットさせてからの連続技も熱いぞ。

真・豪鬼は立ち強Ⓟにまでキャンセルがきくのだ。キャンセルがきく技のあとには必ず豪波動拳も当たる。

瞬獄殺

真・豪鬼の瞬獄殺は1画面分くらい移動するうえにその速度も早い。連続技として成立させられないのは豪鬼のそれと同じだが、使い勝手は格段に上がったと言える。

サバイバルモードに隠しコース発見!

COMMAND

サバイバルモードで、使用するキャラクターを選択するときに、RまたはLを押しながら決定する。(RとLでは登場する相手の順番が違う)

L

R

ただ配置が変わるだけじゃない!

CUPを相手に限られた体力でサバイバルなバトルを繰り広げるこのモードに隠しコースがあることが判明した。上のコマンドが成功すると、登場するCPUの順番が変更される。つまり強さも変わることになるのだ。さらにLボタンで選択できるコースの最後に控える豪鬼はなんと真・豪鬼になっている。つまり、Lボタンのコースは最も難易度が高く、クリアするだけで難しいので上級者向けのコースと言える。その手前にいるダンはせめてもの救いかもしれない。体力が全快でも苦戦は必至だろう。

鈴木あつ子の俺何番外編⑤

Q 対戦する金もソフトを買う金もなく困っています。助けてください。 ■東京都 金なし夫クン

A そんなもの解決法はただ1つ「働け」。命の限り働け。そしてその血と汗の結晶で乱入し、つまらんハメ野郎に負けて人生の虚しさを味わうのだ。そうやって泥沼にハマリ、道を踏み外していくんだ。将来リュウのようなプーになって真のゲーマーでも目指せば完璧だね!

ファイティングバイパーズ

●セガ●発売中●6,800円●対戦格闘ゲーム●1～2人用

SCOOP 1 これぞ「バイパーズキッズ」!?"BIG HEAD"モード公開!!

サターン版「FV」に隠された、最後のお楽しみモード2種類をついに公開しよう!! まず第1弾は、キャラクターを3頭身化する〝BIG HEAD（＝デカ頭？）〟モードだ。やり方は右を参照するとして、とにかく爆笑必至のデカ頭バイパーズ達を堪能してくれ!!

AM2研から一言

ビッグヘッドモード自体は、ポリゴンジャンキーの時に特別出展されたことがありましたが、やっぱり顔が大きいと、表情がよくわかって楽しいと思います。ちなみに、刹那落としやハニーエアリアルが入らなかったりと、ゲーム性もだいぶ変わってますね。あと、これで「FVキッズ」も楽しめるかと（笑）。

とりあえず200試合以上プレイ

まずはVSモードで200試合をこなすべし。やろうと思うと時間はかかるが、対戦好きな人なら自然とこれくらいの回数は遊んだはず。

オプションモードに注目！

総合試合数（制限時間やセット数は関係なし）が200試合を超えるとオプションプラスに〝BIG HEAD〟設定が表示される。

"BIG HEAD"の項目を"ON"にして、ゲームを始めてみる

これが3等身バイパーだ!!

CHECK! 3頭身キャラ達の勇姿(?)を見よ!

3頭身化（正確には頭と手足の先が巨大化）したFVキャラに注目。「当たり判定が変わり」ゲーム性も変化。

試合中の見た目はとにかくコミカル。もー笑えます。

グレイス グラマーなボディが隠れてしまって寂しい？

バン 顔は大きくなってもその表情は隠されたまま。

ラクセル アメコミのようなデカイ手足がさらに目立つ。

トキオ 足が大きくなったぶん、技のリーチも伸びた!?

サンマン ウワサではカッコ良くなったとの声もある？

ジェーン 後ろへ流したヘアスタイルの良さが目立つぞ。

ハニー 髪の細かな動きがよくわかるのがSDハニー。

ピッキー ヘルメットの質感が強調されてカッコイイ!?

ペプシマン 体型の変化なし。やはりヒーローは違うぜ!?

B.M.(マーラー) 頭の後ろについた髪かざりがとにかくデカイ。

クマちゃん 風船なので、モトからSD化する余地なし？

制服(アロハ)ハニー 基本的にはSDハニーと同じデフォルメ化だ。

SCOOP 2 リングの"壁"表示を消して快適プレイが可能に!!

壁表示は消えているが、実際には〝見えない壁〟がある状態に。

隠しモード第2弾は、リング四方に表示された壁を消す〝WALL DISPLAY（＝壁表示）〟モード。壁際の攻防だとやや処理落ちするサターン版だが、これで処理落ちがなくせるぞ。

AM2研から一言

これは通常より快適なプレイができるわけですが、じつは画面比率もアーケード版と同じになるんです。

使用条件 トレーニングモードでOKマークを300個以上つける

トレーニングモードでひたすら技の練習を選ぼう。

コマンドが成功すれば、〝OK〟の表示がつくぞ。

この〝OK〟マークをどんどん増やせ。目標300個！

壁が見えないため距離感はつかみにくいが、スピード感あるプレイが可能。

前述した〝BIG HEAD〟モードと併用できるので、研究してみよう。

最強の投げキャラ……

クマちゃんのすべてを大公開!!

大爆笑の技名に注目!

「動きが読めない」、「でも投げ技だけはメチャ強そう」との前評判だけは高かったクマちゃん（笑）だが、実際にその技リストを見ると……と、とにかく強い! 今号はこのクマちゃん＆パンダの強さの秘密に迫る!!

待望のクマちゃんの全技は、名前を見てるだけでも試したくなるものばかり! クマちゃんで頑張れば、少しいいこと(?)がありますので、みんなもクマちゃんをマスターしてほしいですね。

使用条件 おさらい とにかく50試合以上プレイするとクマちゃんがセレクター内に出現

技名は笑えるものばかり。対戦は技名を言いつつ戦おう!?

コマンド入力が正確にできるかどうかはプレイヤーにもよるが、スーパーワシントン条約さえ決まれば勝利は確実。驚異の投げ技だ!

技解説 最強のクマ目指して各技を大解剖するぞ。

立ちパンチ系

1発目が入れば全弾連続ヒットするハッピーバーレルがメチャ強い。パンチ始動でこの性能、強すぎない?

サンマンと同じパンチ→アッパー連係の技は、牽制＆反撃に重宝する打撃技だ。使うは1つ、ハッピーバーレルだ。

ミドルパンチ系

7段攻撃のデスアンダードは、壁際で使うと良い。連続ヒットしにくいので、見せ技にしかならないかも!?

中段系の打撃技は豊富だが、立ちパンチ系ほど使う必要はない。狙うとすれば、アーマー破壊技のオックスタック。

投げ技系

野獣の咆哮が決まるまでは一苦労するはず。スーパーワシントン条約が決まれば一発KO。

もう何でもアリなのがクマちゃんの投げ技。初心者にオススメなのは、3段投げのハングリーベアスペシャルか?

オリジナル技

クルクル回り、どこに攻撃判定があるかは今イチわからず。適当っぽい技である。

クマちゃんのオリジナル技で見栄えのする(?)技と言えば、クマチャン大暴れしかない。突進〜は中距離迎撃向き。

クマちゃん(パンダ)技リスト

技の種類	技名	コマンド	条件	ア	ガ
立ちパンチ	ポン	Ⓟ			
	ポンポン	ⓅⓅ			
	ポカポカドン	ⓅⓅⓅ			
	壁際	ⓅⓅⓅ			
	シャケダイスキ(ササダイスキ)	ⓅⓀ			
	バーレル	Ⓟ○Ⓟ			下
	スマイルバーレル	Ⓟ○ⓅⓅ			下
	ハッピーバーレル	Ⓟ○Ⓟ○Ⓟ+G		上	
	クマデ	➡Ⓟ			
立ちキック	クマゲリ	Ⓚ			
ミドルパンチ	キュートロン	○Ⓟ			
	ファンアン	○ⓅⓅ			
	ドトムセロイル	○ⓅⓅⓅ			
	ラブソティーブレジテント	○ⓅⓅⓅⓅ			
	キャニオンローラル	○ⓅⓅⓅⓅⓅ			
	6ハンザーズ	○ⓅⓅⓅⓅⓅⓅ			
	デスアンダード	○ⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅ			
	オックスタック	○○Ⓟ		上	上
	スパンクラブ	○Ⓟ			下
	スパンスパンクラブ	○ⓅⓅ			下
	グラスヘンテル	○Ⓟ+Ⓚ+G			
	サーモンハンティング	○Ⓟ+Ⓚ+GⓅ+G			上
	ダブルヘンテル	○Ⓟ+Ⓚ+G○Ⓟ			上
	パンチ2001	○Ⓟ(G&A)		上	下
	イヤン	○○Ⓟ			
	ヤンヤン	○○ⓅⓅ			
	ヤンヤンヤン	○○ⓅⓅⓅ			
ミドルキック	ハマチャン	○Ⓚ			
	キック2001	○Ⓚ(G&A)		上	下
しゃがみパンチ	ハローテック	○○Ⓟ		下	
	ヘッダン	⬇Ⓟ			
しゃがみキック	ダイチャン	○Ⓚ			
小ジャンプ攻撃	グッドナイト	Ⓟ	ジャンプ同時		下
	ソバット・ザ・サファイア	Ⓚ	ジャンプ同時		
	クマチャン33⅓	Ⓚ	上昇中		
	クマチャン45	○Ⓚ	上昇中		
	ソバット・ザ・ダイアモンド	○Ⓚ	ジャンプ同時		
大ジャンプ攻撃	とびクマ	Ⓟ	ジャンプ同時		下
	クマプレイ	Ⓟ	空中		
	ノボリゲリ	Ⓚ	ジャンプ同時		
	ノボリゲラー	Ⓚ	ジャンプ同時		
	クマ落とし	Ⓚ	上昇中		
	クマポコ	Ⓚ	下降中		下
	ぐるぐるキュー	○Ⓚ	空中		下
	ハチ	○Ⓚ	上昇中		
	ハッチャン	○Ⓚ	下降中		
	回転クマ	○Ⓚ	空中		下
投げ	やまごや投げ	Ⓟ+G			
	クマおろし	Ⓟ+G	相手壁に背向け		
	ラブパレード	Ⓟ+G	壁に背向け		
	いたずらクマチャン	Ⓟ+G	相手の背後		
	バッキンベアー	○○Ⓟ+Ⓚ+G			
	けもの道	○○○○○Ⓟ+G			
	やんちゃな珍獣	○○○○○Ⓟ+G○○Ⓟ+G			
	けだもの大作戦	○○○○Ⓟ+G○○Ⓟ+G○○Ⓟ+G			
	野獣の咆吼	○○○○○Ⓟ+G○○○Ⓟ+G ○○Ⓟ+G○○○○○Ⓟ+G			
	スーパーワシントン条約	○○○○○Ⓟ+G○○○Ⓟ+G ○○Ⓟ+G○○○○○Ⓟ+G ○○○Ⓟ			
	ベアーハッグ	○○Ⓟ+G			
	必殺クマ地獄	○○Ⓟ+G○○Ⓟ+G			
	ハングリーベアースペシャル	○○Ⓟ+G○○Ⓟ+GⓅ+G			
	キス・ザ・フューチャー	○Ⓟ+G	相手壁背向けしゃがみ		
	ワイルドアニマル	○○Ⓟ+G			
ダウン攻撃	アースクエイク	○Ⓚ	相手ダウン		
	ムダムダ死んだマネ	○○○Ⓟ	相手ダウン&相手頭近		
	バルーンフォール	○Ⓟ	相手ダウン		
振り向き攻撃	プチパンチ	Ⓟ	相手背後		
	プチプチパンチ	ⓅⓅ	相手背後		
	プチキック	Ⓚ	相手背後		
	プチパンチRemix	○Ⓟ	相手背後		
	プチアシッドキック	○Ⓚ	相手背後		
	プチトランスキック	○Ⓚ	相手背後		
走り攻撃	突撃クマ	Ⓟ	走り中	上	下
	突撃クマアタック	Ⓟ+G	走り中	上	上下
	突撃暴れグマ	Ⓚ	走り中		
	突撃滑りグマ	○Ⓚ	走り中	下	
	突撃ノボリクマ	○Ⓚ	走り中		
	突撃ノボリゲラー	○Ⓚ	走り中		下
その他	クマチャン大暴れ	Ⓟ+Ⓚ+G			
	クマチャン突進大暴れ	○○○○○Ⓟ+Ⓚ+G			
脱衣	クマチャンフラッシュ	○○○○Ⓟ+Ⓚ+G	アーマー装着時		

技を研究すればするほど、クマちゃんは戦い方によってはペプシマンをも凌ぐ実力の持ち主であることがわかる。地道で効果的な技を組み合わせるよりも、対戦相手には走り攻撃などの適当っぽい技で戦ってあげるのがマナーでしょう。

全技名判明！ペプシマン

"AM2研公式"

ついに公開されたこれがペプシマンの全技だ！

実は、前号では一部不完全だったペプシマンの技表。ココにその完全版をお届けする!!

無限コンビネーションも夢じゃない!?

ペプシマンがなぜ「打撃技のエキスパート」なのか？……その秘密は、連係次第で永久コンボを繰り出せる点にあったのだ!! 完全な連係(＝連続技)ではないので反撃もされるが、強いことには変わりないぞ。

ペプシマンの連続コンビネーション

永久コンボの始動はPPPKからつながる中段キックだ。

中段K始動のスパイラルステップ(○KP○K＋G)から…。

再度K入力で中段キックが出る。以後この繰り返しでOK。

これがペプシマンの全技表完全版だ！

技の種類	技名	コマンド	条件	ア	ガ
立ちパンチ	アシッドジャブ	P			
	オープンチェスト	PP			
	オープンアーム	PPP			
	サースト・ブレイカー	PPPP			
	サースト・バスター	PPPPP			
	スパークリングトー	PPPK			
	クイック・クエンチ	PPK(G&A)		上	下
	オープンスピン	PK			
立ちキック	ロールキック	K			
	スピンオフキック	K＋G			
	スピンオフサンライズ	K＋GK			
	スピンフロート	K＋GKK			
	スピンコザック	K＋G○K			
	ロールアシッド	KP			
	ロールアシッド・ジャブ	KPP			
	ロールアシッド・ラッシュ	KPPP			
	ロールアシッド・スラッシュ	KPPPK			
	ロールアシッド・スピン	KPPP○K			
	ロールアシッド・ダブルスピン	KPPP○KK			
	ロールアシッド・カーボニック	KPPP○K			
	ロールアシッド・ロール	KPPK			
	ロールアシッド・ソーダ	KPP○K			
	ロールアシッド・コイン	KPK			上
	ロールステップ	KK			
	ホイールスピン	○K＋G		上	上
	ダブルホイールスピン	○K＋G○○○K		上	
	トリプルホイールスピン	○K＋G○○○K○○○○○K		上	
	オーバートップ・ホイールスピン	○K＋G○○K○○○○K○○○○K		上	
ミドルパンチ	エルボーカット	○P			
	エルボーショット	○PP			
	ライトスプーンショット	○PPP			
	オープントー	○PK			
	オープンスピンステップ	○PKP			
	オープンアッパー	○P			
ミドルキック	ミドルキック	○K			
	ミドルステップ	○KP			
	スパイラルステップ	○KP○K＋G			
	ロースパイラルステップ	○KP○K＋G			
	ヒールドロップ	○G○K			
	ロケットミサイル	○K			
	ブロックバスター	○K(G&A)		上	下
しゃがみパンチ	シットジャブ	○P			
しゃがみキック	ローキック	○K			
	ロースピンキック	○K＋G			
	ロースピンパンチ	○K＋GP			
	ロースピンハイ	○K＋GK			
	ロースピンフロー	○K＋GKK			
	ロースピンロー	○K＋G○K			
	トリプルロースピン	○K＋G○KK			
小ジャンプ攻撃	ジャンプハンマー	P	ジャンプ同時		
	ホッピングキック	K	上昇中		
	コイン	K	ジャンプ同時		上
	ローカットキック	○K	上昇中		
	カーボニックサマー	○K	上昇中		
大ジャンプ攻撃	ジャンプハンマー	P	空中		
	ジャンプハンマー	P	ジャンプ同時		
	フレアトー	K	下降中		上
	エアローリングソバット	K	上昇中		
	ジャンプトー	K	ジャンプ同時		
	ジャンプトー	○K	ジャンプ同時		上
	フロントジャンプトー	○K	空中		上
	フレアキック	○K	下降中		
	エアダイブ	○K	上昇中		
	バックエアキック	○K	空中		上
	フロントエアキック	○K	空中		上
投げ	タグハンドウォールクラッシュ	P＋G	壁に背向け		
	バックウォールクラッシュ	P＋G	相手壁に背向け		
	ウォールスロー	P＋G			
	バックスープレックス	P＋G	相手の背後		
	カーボニック・アシッド・シェイク	G○○P＋G			
	ショルダースルー	○○P＋G			
	グランドアクセル	○○P＋K＋G			
	ペリペリチェック	P＋K＋G	相手の背後		
	フライングヘッドシザース	○P＋K＋G	空中		
	エアグラブ	○P＋K＋G	空中相手立ち		
ダウン攻撃	フットスタンプ	○K	相手ダウン		
	ダブルスタンプ	○KK	相手ダウン		
	トリプルスタンプ	○KKK	相手ダウン		
	アルミニウム・プレス	○P	相手ダウン		
振り向き攻撃	ターンパンチ	P	相手背後		
	ターンパンチジャブ	PP	相手背後		
	ターンロールキック	K	相手背後		
	ロースピンキックターン	KP	相手背後		
	ローターンパンチ	○P	相手背後		
	ターンロースピンキック	○K	相手背後		
	スピンキックターン	○K	相手背後		
走り攻撃	ライトニングストレート	P	走り中		下
	ヘッドスライディング	P＋K＋G	走り中		
	ランニングタックル	P＋G	走り中	上	上
	ファイヤーダーツ	K	走り中		上
	スライディングキック	○K	走り中	下	
壁技	ウォールダイブ	○P		下	
	クライムウォール	○P	ジャンプ中壁接触		
	ロケットミサイル	○K	壁に背向け	下	
その他	ヘッドスライディング	○○P＋K＋G			
	ベリーフラップ	○○P＋K＋G			
	ベリーフラップキック	○○P＋K＋GK			

ペプシマンを実戦投入する場合は、トキオではなくラクセル＋α＝打撃技でゴリ押しする戦法が効果的である。G＆Aの対処策として、PK○Kなどの下段攻撃や投げ技で反撃を封じておこう。

アルバスプーン"バーチャ広告"裏話あれこれ

あのバーチャ広告の成果は？アルバの担当に直撃だ！

若者への効果絶大！

本誌■サターン版「ファイティングバイパーズ」では、さりげなくゲーム内広告をうって、話題を呼んだアルバスプーンですが、まずは簡単な商品説明と最近の状況などをお願いします。

大竹■簡単に説明しますと、アルバスプーンというのは、中高生をターゲットにした"カッコイイ"デジタルウォッチというコンセプトでして、昨年の発売以来、品切れ店が続出するほどのメガヒットを飛ばし、ようやく先月ぐらいから十分な生産も追いついてお店でも見かけるようになってきたかな(笑)という感じですね。そう言いつつ、10月には新作シリーズも登場するので、またまた売り切れ必至かと。

本誌■今回は、サターン版「バイパーズ」の中で、ゲーム内広告をやられてますが、その経緯は？

大竹■我々自身、商品企画の仲間うちでもゲームは好きなんですが、まず高校生を調査してみると、ゲームというものへの関心は非常に高いんですね。で、このゲームならイメージ的にもハマるなということで、セガさんとお話しさせて頂き、あとは、トントン拍子で話が進んだんです。

本誌■ゲーム内広告をやられてみての結果や成果は、何か出てきていますか？

加納■このテの成果は数値的に出しにくいものなんですが、購入者の方から送られてくる商品アンケートなどを見ていると「セガのゲームに出てるなんてスゴイ」とか反響は大きいですね。アルバスプーン自体、中高生の仲間うちで話題になるようなカッコイイ時計にしたかったので、口コミ的な効果にはだいぶ役立ったと思います。

本誌■今回はスペシャル版で「バイパーズ」のスプーンも作られたそうですが、市販化の予定は？

大竹■これは最初から市販を考えて作ったのではありませんし、いろんなバージョンのスプーンを作りたかったという中での特別版なんですね。ですからほんの少ししか生産してませんし、市販化の予定も今のところありません。今回はセガさんにうまくゲーム内にも取り入れてもらって、面白い展開ができたと思いますね。

アレンジモードでプレイするとタイム表示が「スプーン」の形に。これはセガ側のアイデアとか。

露骨でなくさりげない見せ方でスプーンを見せる演出も◎。

プレミアグッズ"アルバスプーンスペシャル"プレゼントはP220へ！

セガラリーチャンピオンシップ・プラス

●セガ●発売中●5,800円●レース●レーシングコントローラー、マルチコントローラー対応

ラリー全4コース"おさらい"攻略

全4コースの攻略をもう1度おさらい。各コースの難所にポイントを絞るぞ。

初級 DESERT

全面グラベルで滑りやすい初級コース。コーナー数も少なくRも浅いので、ラインしだいでは終始4速全開での走行が可能だ。難所はC.P直後の右コーナーと3連ジャンプ直後のS字。目標タイムは52秒台としておこう。

C.P直後の右コーナーがカギ

走行ラインを見切れ！

まずはC.P後の右だが、ここはC.P通過前、ラインを目一杯左に寄せておいて通過直後に、徐々にインへ切り込んでいく。ラインはアウト・イン・アウト。ちなみに4速全開だ。3連ジャンプ直後のS字は、ジャンプ中のラインを右に取り、3つめのジャンプ台にタイヤが接触した瞬間、ステアをチョンと右に入れてナナメにジャンプする。着地地点が、3連ジャンプ直後の左コーナーイン側なら成功。難易度はそれほどでもない。

思い切って突っ込むこと。ビビるな！

ジャンプは挙動が乱れやすいので注意。

ストラトスでは　より深い突っ込みを

C.P直後の右が最も辛くなる。突っ込みを早めにして、膨らみを最小限にとどめよう。3速に落として侵入してもいい。

マルコンでは　最終コーナーでは有利!?

アナログの特性を生かせば最終コーナーが楽になるかと思われる。ただし完全なグリップ走行は不可能なので、要はどこでどれだけ流すかが問題だ。

じわ〜っと切り込み、ロスは最小限に。

中級 FOREST

主な難所は3つ！

第1C.P手前の大きな右コーナーがまず難所。後半の曲率が変化するうえ、若干の上り勾配なので視界が悪いのだ。4速全開のままラインをアウト・イン・アウトに取り、コースを目一杯使ってクリアするといい。なるべくスライドさせないようにするのがタイムアップの秘訣だ。続いてトンネルだが、アウト・イン・アウトで走れば4速全開、200キロオーバーでクリア可能。要はラインだ。そしてその後のグラベルエリアS字。最初の左は3速に落として軽くドリフトさせてクリアし、続く右は4速のままドリフトに持ち込んでクリアする。ラインは、手前の左はアウト・イン・アウト、後の右はインベタ。ヘアピンは手前でフルブレーキング＆2速までシフトダウンし、一気に切り込みアクセルオン。目標車速は120キロだ。

中盤のグラベルがポイント

グラベルとターマック、それぞれの顔を持つ中級コースは、第1C.P前後、そして中盤のグラベルエリアに難所が控えている。4コース中、最も全長が長く、高低差も激しい。とりあえずの目標タイムは1分12秒台。

ヘアピンはすべての操作を早めにすること。壁ギリギリまで攻めるのがポイントだ。

コース幅は目一杯使って走るべし！

ライン次第で200キロオーバーが可能。

ストラトスでは　グラベルが難!?

車速が高いうえに流れやすいので、あらゆるコーナーで挙動変化のタイミングを早める必要がある。そんな中、やはり難しくなってくるのが中盤のグラベルからヘアピンにかけてのエリアだ。グラベルのS字は最初の左を3速、コース幅を一杯に使ってなるべく車速を殺さないようにドリフト。続く右は3速のままインベタドリフト。ヘアピンの操作は同じだが、タイミングは早める必要がある。

難所はやはりこのエリア。ロスは最小限に。

マルコンでは

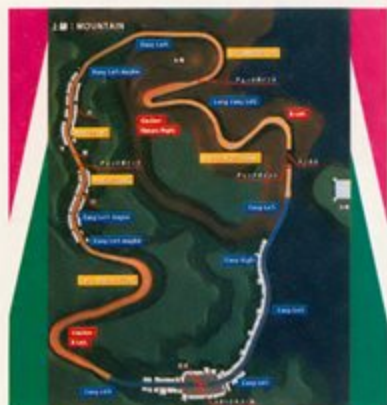
ハーフスロットルが可能なので、ストラトスのグラベルエリアなどでは威力を発揮するはず。あとは最終コーナー。テールを流すと大きくロスになってしまうので、ここでもアナログステアリングの効果が期待できる。

大きく右にRを描いてクリアする。ライン命。

上級 SEGA RALLY MOUNTAIN

第1C.P～第2C.Pが難

問題は前半から中盤

ターマックオンリーの上級。ここはとにかく前半から中盤が難所だ。まず第1C.P直後のS字。最初の左は、手前で3速に落としてドリフトに持ち込み、アウト・イン・インでクリア。続く右コーナーは3速のまま（2速も可）軽くテールスライドさせて抜ける。ここは最初の左の突っ込みが難しいので、何度もトライして体で覚えよう。S字を立ち上がったら4速までシフトアップし、ヘアピンへ突入。ヘアピンはラインをコース左に取り、かなり手前でフルブレーキング、シフトは一気に2速へ叩き込みステアリングを思いきり右へ。車の挙動が変わり始めたらアクセルオン。カウンターを当てつつアウトに抜けていく。ここも理屈で覚えるより体で覚えるのがいちばん。ポイントは早めに車の挙動を変えてやること。最初は早すぎる程度でもいいので、とにかくインにつっ込む感じでトライしてみよう。成功すると最高にキモチイイ。

ツールドコルスさながらの山岳コース。平均車速が高いうえ、何より道幅が狭いのでコントロールが非常にシビア。ここいちばんの難所は第1C.P直後のS字から第2C.P手前のヘアピンまで。目標タイムは1分5秒台。

ヘアピン。可能な限りインを突くように。

S字は挙動変化のタイミングが全てだ。

マルコンでは ハーフスロットルがあまり必要ない上級コースでは、アナログステアリングの方が威力を発揮する。例えば第2C.P直後の大きな左、そこから市街地に向けての走りはパッドよりも安定する。

微妙なカウンターを当てられるのはいい。

ストラトスでは リヤを流さない走りを

ストラトスでは全域に渡ってかなり難しくなる。まず前半から中盤にかけてのエリアは、少なくともセリカやデルタよりもシフトを1速落としてやる必要がある。何しろ同じギアでクリアしようとしても立ち上がりで鈍ってしまうのだ。もちろん早めの操作も大前提。特にドリフトに持ち込む必要があるコーナーでは、かなり手前からアクションを起こそう。ただし、中盤から終盤手前の市街地は4速全開でクリア可能（セリカでももちろん可能）。とにかくリヤが流れやすいので、できるだけ流さない走りを心掛けよう。

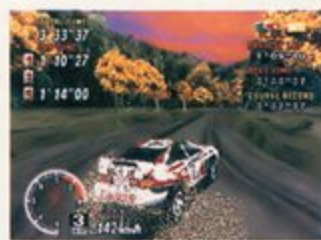
セリカで3速のところは2速まで落とす。そうしないと立ち上がりで鈍ってしまう。

超上級 SEGA RALLY LAKE SIDE

気を抜くとクラッシュする!

難所はほぼ全域!?

このコースは全域が難所と言っても過言ではないが、強いて挙げるなら前半の右連続コーナー、そして中盤のストレートからの右コーナー突っ込み＋直後の左。そして終盤のシケイン。まず最初の右連続コーナーは、手前で3速落とし、ブレーキングでドリフトに持ち込んでドリフトさせたまま2つめの右コーナーもクリアする。カウンターの当て具合がシビアだ。ポイントは、あくまでアクセルは全開。ヘタに戻すと挙動が乱れてしまう。中盤ストレートエンドからの突っ込みは、コース左側の芝に乗り上げ、そのまま4速全開でインへ切り込む。すぐさまフルブレーキング、2速まで落としてドリフトへ持ち込み、続く左コーナーをクリア。終盤シケインは3速に落とし、ブレーキングでフロントを下げてやるのがポイントだ。

コーナー数、コーナーのタイトさ、道幅と、どれをとっても最高の難易度。実際、攻略法を説明しても体で覚えないと、絶対にモノにはできないだろう。何より、走り込むのがいちばんの近道だ。目標ラップは1分6秒台。

ストレートはこのように芝に乗り上げて走行。

右連続コーナーは終始ドリフトさせる。

マルコンでは セリカ、デルタでもストラトスでも、ここではハーフスロットルの威力が炸裂する。3速全開のところを4速のままアクセルコントロールでクリアしたりと、とにかくグリップ走行を目指そう!

こういうところを4速のままで走ったりする。

ストラトスでは ハーフスロットルを使え

もう異常なほど難しくなるのがストラトスでのレイクサイド。全体的な走り方はセリカなどとあまり変化はないが、リヤが流れやすいためにカウンターの量、そしてアクセルコントロールは相当シビアになる。上級同様、セリカよりも1速低いギアで走るのが無難だが、可能であればマルコンでハーフアクセルを駆使した走りが理想。とはいえ、意外とハーフスロットルを維持するのが難しいので、これもまた走り込みが必要になってくるだろう。セリカ&デルタより速いタイムを出すのは至難の技だ。

ヘタに流すよりもアクセルコントロールでグリップ走行に徹したほうが速いのだ。

リアルバウト餓狼伝説

●SNK●発売中●8、800円●対戦格闘●拡張RAMカートリッジ同梱

完全結果報告！ ライター対抗原稿料争奪戦

今回はSNK梅本氏も参加しての大混戦となったがWINNERは……

大会レポート

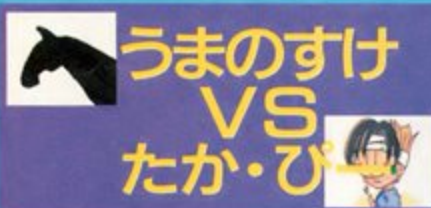
やはりリアルバウトということで今回の見所は派手な必殺技と連続技をどうやって入れていくかというところだった。中でも特に安定して連続技を入れていたのはやはりたか・ぴーで、硬い表情をしていたわりには相手の体力だけはきっちり奪っていた。ダークホースうまのすけが好調に連勝を続け、このまま逃げ切りの態勢に入るのかと思われた。しかし、そう易々と逃げ切れるような甘いメンバーではなかった。大本命たか・ぴーが接戦の末にうまのすけに初黒星をつけることに成功する。たか・ぴーは、うまのすけとの試合以外は全てストレート勝ちと貫禄で試合を消化し、残り1試合を残して無敗のまま。うまのすけの最終戦はフラン1号。この時うまのすけは5勝1敗、たか・ぴーは6勝0敗。うまのすけがフラン1号に勝って、たか・ぴーがフラン1号に負ければ優勝決定戦に持ち込めるはずだった。しかし、3試合目まで粘ったものの僅差でフラン一号がうまのすけをくだし、ここでたか・ぴーの優勝が確定した。この後たか・ぴーはフラン1号にストレート勝ち、7試合中6試合ストレート勝ちの全勝優勝という圧倒的な強さを見せ付けた結果に終わった。しかし、まさかのうまのすけが2位と大健闘。フラン1号はリバーサルが冴えず3位。健崩は持病が出たか、栄養失調がたたったか、まったく調子が出なかったようで4位。麻宮は今回は舞の御機嫌が取れずに終わり4位。REIはどーものりきれず4位。梅本氏はチョーシワリかったらしく（本人談）7位。どーしちゃったの大戸島は8位。たか・ぴーへハガキを送ってくれた方々には抽選でプレゼントが贈られる

梅本氏登場！

梅本氏ってどんな人？

ご存じSNK宣伝課勤務。知る人ぞ知る実はSNK最強チームの1人。勤務時間外は趣味と仕事を兼ね、様々な格闘ゲームをプレイして腕を磨いているとのこと。

大会ハイライト

うまのすけ VS たか・ぴー

まさかこの試合が事実上の優勝決定戦になるとは……。1試合目は、たか・ぴーキム対うまのすけボブ。たか・ぴーがきっちり連続技をきめてあっさりストレート勝ち。2試合目は、たか・ぴーアンディー対うまのすけダック。メインキャラ対決となった。後がないうまのすけだが、冷静な試合運びで2試合目をゲット。3試合目は、たか・ぴーテリー対うまのすけギース。指定キャラ同士の対決。うまのすけのレイジングストームが決まるなどの場面はあったが、たか・ぴーの腕に一歩及ばず敗退。しかし負けはしたものの、「たか・ぴーさんと対戦できただけでも嬉しいです。にゃは」と、試合後、うまのすけは爽やかに(?)語った。

真剣な表情のたか・ぴー（右）、うまのすけ（左）普段滅多にみれない。

この結果が両者の明暗を分けることになるとは知らずに……。

梅本氏 VS 健崩

梅本氏対健崩はどうやら因縁の対決らしく、健崩の気合はかなりのものだったのだが……。1試合目は、梅本舞対健崩マリーの女性キャラ同士の対決。お互い必殺技の応酬となり、かなりもつれた試合となった。辛くも梅本氏が勝利をおさめる。2試合目は、梅本ビリー対健崩ジョー。この試合もかなりもつれた。中間距離の間合いからふいに出した健崩のタイガーキックが空振り。そこへ梅本氏ビリーが超火炎旋風棍をぶち込み、一気に健崩ジョーの体力を奪い、梅本氏がストレート勝ち。お見事！ところでその"因縁"とやらだが、SNKでのこの2人の対戦らしい。僅差で勝った健崩が、次回は完勝！と意気込んでいたとか……。

関係者の間ではある意味で注目の一戦だった健崩（右）VS梅本（左）。

健崩曰く「本気でやったんだけどな。次は美少女ゲーで勝負！」ないって。

REI VS 麻宮穣司

1試合目はREIビリー対麻宮ボブ。REIビリーは遠距離からの牽制で麻宮ボブを近づきにくくするというビリーの基本戦法。対する麻宮ボブは何とか跳び込んで連続技をぶち込みたいところだが、今一歩攻めきれていなかった。この状態が終始続きREIビリーが1試合目をものにする。2試合目はREIマリー対麻宮ダック。麻宮ダックは指定キャラ。やはり、指定キャラなので麻宮はかなりきつそうだった。結局麻宮ダックは思った通りに動けなかったようで、REIのストレート勝ちとなった。こういった、自分の持ちキャラの順番の配置が勝敗の鍵を握った試合も少なくなかった。結論は1キャラは真ん中に置くのが無難。

かなり気合いが入っていると思われる表情のREI。

こちらもかなりの意気込みを感じさせる麻宮。始終無言の2人。

大戸島さんじゅうご VS フランー号

この大会のファイナルバトルにして消化試合となったこの一戦だが、思いのほか熱い試合となった。1試合目はフラン1号ホンフゥ対大戸島ボブ。2ラウンド目最初ホンフゥの方が好調に攻めていて、パーフェクトでフィニッシュと思われた直後、デンジャラスウルフが直撃してしまい、そこからホンフゥのペースが崩れ、この試合を失ってしまう。これにぶち切れたフラン1号は、2試合目キム対キムで、伝家の宝刀跳び込みキックからの投げを駆使して2試合目をゲット。3試合目は、フラン1号ギース対大戸島双角。フラン1号あっさり負けて大戸島の勝利。ちなみにこの2人写真撮影を拒否。拒否するほどの理由があるのか……?

ここで超必殺をくらって流れが変わってしまった。

怒りの"ハメ"もむなしく返されお粗末な結果に……。

優勝は大本命 たか・ぴー でした

やはり大本命と言われたたか・ぴーは強かった！ 彼が参加すると決まったとき、ほかの参加者がサザーッと引きかけたとか……。当日も本人は「いや、俺やってないから。リアルバウトは苦手だから」と、[illegible]始まる間に必ず言うのだが、蓋をあければほぼストレート勝ち。「俺勉強してねえから」と言いつつ100点を取るイヤな……以下略。やはり目隠ししても勝てる人は……以下略。

たか・ぴーが使ったキャラ

うえー人のありがたい言葉

優勝？ そりゃ～うれしいですよ。でも、何でフランコがいなかったのが不思議です。まぁいいや。とにかく皆さんお疲れ様でした。

ダンディー梅本氏コーナー

格闘ゲームが好きなだけあってプレイ中の表情はかなり真剣。

負けたときもチョベリ梅本さんって感じ一ってことで（意味不明）。

負けてのありがたい一言

「今日チョーシワリーッスね」

参加した者どものコメント

うまのすけ
たか・ぴーさん強かったです。もっと修業してまた対戦したいです。にゃは！

REI
途中までいいとこ行くんだけど詰めがあまかったっス。悔しいっス。

フランー号
勝ちにいってもダメなときはダメなもので……ハメてもダメなときは……。

SNK梅本氏
やっぱりライターさんはうまいですね。大変勉強になりました。

健崩
梅本さんには負けました。今度は斬紅郎でリターンマッチしたいっす！

大戸島さんじゅうご
うーん。たか・ぴーさんの他誌の記事読んで研究したんだけどなぁ。

麻宮穣司
対戦のレベルがメチャ高くて苦戦しました。次はKOF'96でやりますか？

青山ようこです。私の予想が当たって良かったな。しかし、うまのすけ大健闘でしたね。ひょっとしたら結構イケルかもと思ってたのですが、ここまでとは。とにかくにも本当にみなさんお疲れ様でした。

最終結果

顔		た	フ	大	R	梅	健	麻	う
	た		○	○	○	○	○	○	○
	フ	×		×	○	○	×	○	○
	大	×	○		×	×	×	×	×
	R	×	×	○		○	×	○	×
	梅	×	×	○	×		○	×	×
	健	×	○	○	○	×		×	×
	麻	×	×	○	×	○	○		×
	う	×	×	○	○	○	○	○	

SPECIAL

キーワードはTECHNO?

GWの音楽情報コーナーでは、「テクノ」がキーワードとなるアーティストを2号続けて特集しています。これって偶然？　それとも、何か意図的なもの？

〝テクノ〟をテーマとして扱った場合、いろんなアプローチのしかたがありますが、わしの場合は、まあ雑誌の傾向もあるんで、TVゲームのサイドから迫っていこうかと思います。

わしは小学生のじぶんからゲーム大好きっ子でした。ファミコンやSC－3000、MSXなどの８ビット機で、ありとあらゆるゲームをやったものです。「点数こんなにいった」とか「すごい技あみ出した」といった部分への関心はもちろんあったのですが、それとは別に「ここの音楽いいなあ」という見方もしていました。たしかに、音自体の物珍しさがあった点は否定しません。それ以上に、サビのせつないメロディラインだとか、ろくに人生経験もない子どものくせに、郷愁を誘われるものに惹きつけられたのです。ひとたびそういう曲を発見すると、本を読む時、ただぼーっとする時などに、ゲーム機本体とテレビをつけっぱなしにして、延々とそれを聴いていました。わしにとってのゲーム音楽は「切れ目なくエンドレス・リピートで放ったらかしにしておける音楽」だったのです。

内蔵音源で演奏されるBGMは途切れることなく同じフレーズを繰り返すことができる。これってシーケンサーやサンプラーに共通する要素じゃなかろうか。

今にして思えば当時のそれは、シーケンサーやサンプラーといった音楽機材で得られる感覚を貧乏小学生レベルで体験していたのかもしれません。構造としての永遠性。または非イベントという意味においての日常性。これがテクノと称されるものの核になっているのではないでしょうか。アナログシンセの音色やタイトなビートも〝テクノ〟という漠然としたイメージを喚起させますが、それはあくまでも情緒レベルであって、それを主体として捉えると、通信カラオケのテクノ・バージョンのようなものが量産されるきっかけになってしまいます。さらに言えば、現在テクノというジャンルで括られている音楽も、レコードやCD（＝アルバム）という商品形態にはめ込まれた時点で、その本質の半分以上が失われているかもしれません（テクノ系DJに曲と曲の「つなぎ」にこだわる人が多いのは、その反動なのかもしれません。そう考えると、電気グルーヴの石野卓球がDJ業も手掛けているというのも非常に示唆的です）。

かなり乱暴な論調で進めてしまいましたが、要は「いちジャンルとして〝世間的に〟認知されているカテゴリーを自分なりに解体・再検証するのは楽しい」ってことですね（笑）。情報やそれらの持つ雰囲気に何となく流されるだけでなく、時にはたと立ち止まってみるのは決してムダなことではない筈です。たぶん。（NAMo）

GW2号「細野晴臣」特集

アンビエントの話題を中心に、氏の音楽に対する姿勢を掘り下げている。イノヤマランドのBGMが聴けるのもポイント高し。

GW3号「電気グルーヴ」特集

突っ込みが浅く、これといって目新しい情報はないものの、ファンのコレクターズアイテムとしての水準には達している。

私とテクノの関係
GWのサウンド担当
長嶌寛幸

最初のテクノ体験は、10歳の時に買ってもらったシンセ。あの音色に惹かれたんです。音楽の興味にしても、YMOやクラフトワークよりはワルターカーロスのほうでしたからね。そして1980年を前後してパンク／ニューウェーブがきて、ノイズや多重録音といった方向に興味が向かっていくんですけど。テクノから受けた影響は、「機械で演奏する」といったハード的な面。

いま現在、俗に言われている〝テクノ〟って、個人的には一文法であり手段に過ぎません。ただ、テクノロジーの発達と機材のダウンサイジングによって、敷居は異様に低いジャンルになってますよね。これは、17年前のウオークマンの登場によって、音楽の聴かれ方が変わったことと同じぐらい衝撃的でした。インターネットの登場もあり、〝テクノ〟という価値観で結び付いた「電子コミュニティ」的な発想をしたり、行動をする若い人が増えてきたように感じます。でも、（なんか、おじさんみたいですが）世の中（の経済とか宗教とか）は〝テクノ〟とはまったく違う価値観で動いているのだし、そのへんが見えてこないとエコとかヒッピーにハマっちゃう。別に見なくてもいいんだけど、世の中を見ないならベッドルームから出る必要もない。何かを世間にさらすということは、自分が世の中にどう立ち向かっているのかのドキュメントなんだと思います。

ながしまひろゆき

1966年生まれ。ノイズ／インダストリアル系バンド〝ダウザー〟のリーダー。1987年に石井聰亙監督と出会い、以後、氏の数々の作品の音楽を手掛ける。近年の主な活動に、大友克洋監督作品映画「メモリーズ」エピソード３「大砲の街」の音楽、Novo Tono（Phewと山本精一のバンド）のアルバムのエディット・ミックス、プレイステーションソフト「TIZ」の音楽などがある。来春クリエイティブマンディスクよりダウザーの新アルバムを予定。

NAMO'S TALK

●今さらという感じだが、GW2号の広告ゲーム「テレコムタウン２」は結構面白い。同じような展開がダラダラと続くシューティングなのだが、一度よけかたのコツをつかむと、そのダラダラさが心地よくなってくる。もしやダウナー型のトリップ・ゲームか？　というのは誉めすぎ？（埼玉県・草薙隆司）　NAMo：ていうか勘ぐりすぎ。まあ自分でゲームの楽しみ方をひねり出すその姿勢はいいと思います。ちなみにこのゲームのBGMも、上の記事で登場してる長嶌さんの作品です。

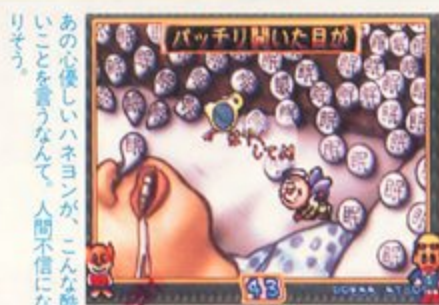
GAME-WARE NEWS

やっぱりあった！

GW3号隠しコマンド

GW3号、もう手に入れておのおの楽しんでいることかと思いますが、そんな皆さんにステキな情報を提供します。まずは「エジホン」の隠しコマンド。1号ではポーズがかけられる、なんてのがあったけど、今回のは効果がヘンです。タイトル画面で、方向キーを〝上上下下左右左右〟の順番に押します。そして普通にゲームをスタートしてください。一見、何の変化もないようですが、ときどき画面を横切って間違った文字のだいたいの位置を教えてくれるキャラ〝ハネヨン〟のセリフに注目。何種類もあって、かなり笑えます。

もう1つは広告ゲームの「プロテクターマン」。タイトル画面で方向キーを〝上上下下左右左右〟の順番に押します。ここまではさっきとまったく同じです。この時点でとりあえず、デバッグモードが立ち上がりました。続いて、Aボタンで1面から、Bボタンで2面から、Cボタンで3面から、L＋スタートボタンで4面から、R＋スタートボタンで5面からゲームを始められます。さらに、ブロック崩しシーン中にZボタンを押せば、いきなりその面のボスと戦うシーンに／　凄すぎる〃

あの心優しいハネヨンが、こんな酷いことを言うなんて。人間不信になりそう。

途中でくじけてしまった人も、このコマンドさえ使えば頂点を極められるかも。

ピピットボーイ 番外編

©1995,1996 GE

GAME PICK-UP

「ピピットボーイの大冒険3」を考える

前2作からゲーム画面、システムが大幅に変更され、（一応）落ち物対戦ゲームとして生まれ変わった「ピピットボーイの大冒険」。その実体と魅力のほどを探ってみたいと思います（大余談の続きじゃありませんよ）。

NAMo　最初にやってみて、どーでした？
佐々木　正直、あまり落ち物である必然性は感じられないんだけど、GWに収録されているゲームの中ではわりと遊べるものじゃないかと。
NAMo　画面の上のほうにパネルを置くときって、結構ドキドキしますよね。
佐々木　パズルゲームとしての思考というよりは、そういう反射神経のほうに重点が置かれている。
NAMo　あと、運の要素。爆弾でせっかく作った道が潰されたり、岩を落とされて進路が塞がれてしまったりするんですけど、そういった妨害アイテム類の出現頻度が重要ですよね。
佐々木　1箇所から次々と出現するパネル（またはアイテム）を取り合う、という要素が、唯一対戦らしい要素。あとはアイテム運に尽きる。元々相手をへこまして勝つ、というタイプじゃないし。
NAMo　負けてもそれほど悔しくないというか。
佐々木　鍵をほとんど取ってないうちに先にゴールされると、さすがに悔しいけどね。
なも　ほとんど並べていたのを爆弾でぶっこわされちゃうとか。なんか、勝った負けた以外のところで屈辱や喜びを味わってるような気がします。
佐々木　じつはギャラリーが一番楽しいのかもしれない。両方の画面の状態がわかるから。
NAMo　対戦ゲームとはいえ全体的におだやかなのが魅力でしょうか、といったところで……。

パネラー

NAMO
当コーナー担当DJ。数々の難点を抱えているが、眠りの浅さには定評のある25歳。

佐々木いさおいち
本誌を中心に活動するゲームライター。落ち物対戦パズルにはちとうるさい27歳。

COLUMN

TEXT:樋口泰人
(GAME-WAREの情報部分担当)

YMOは、その影響下のバンドを世界中に産み落とした。そんなフォロワー達が1つの核をなす'90年代以降の世界的なテクノ・ブームは、音楽だけではなく、思想や生活、風俗にまでわたる大きな広がりを持つ。テクノが人工的なものでなく、ある種の自然さを獲得した、と言ったらいいだろうか。

YMOのメンバーの1人、細野晴臣がのめり込むアンビエントというジャンルや、石野卓球プロデュース・アルバムの、「懐かしい未来」と言いたくなるようなジャケット・センスは、もはやテクノ抜きには生きていけぬ人間の、21世紀に向けての指標のようなものを描き出している。GWでの彼らの特集も、その一翼を担えたらと思う。

樋口泰人：映画や漫画など、ジャンルを超えた批評活動を様々なメディアを縦断して展開する。「MRハイファッション」などでも連載中。

電源を立ち上げて1発目に必ず登場するCM、今回は木村拓也さんのグリーンガム（ロッテ）でしたね。普段たいして興味がなくても、こういうケースで人気絶頂のアイドルが登場すると妙に親近感がわくから不思議なもんです。ワープの飯野社長が「E0」で打ち出したコンセプトが〝デジタルな悲しみ〟なら、さしずめこれは〝デジタルな親しみ〟とでもいうんでしょーかね。そんなことないか。といったところで、今回はこれにて。

このコーナーあてさき

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部
「デ・ラ・ゲームウェア」係

NAMO'S TALK

NAMo：このスペースでは、GWとこのコーナーと欄外スペースを愛する皆さんからのおたよりを募集してます。ソフト自体の意見・感想から、「わたしゃGWをこんなふうに楽しんでいる」「ある人に遊ばせてみたらこんなショボいことがおこった」というような体験談、あるいは「GWに強引に関連づけて、この人にインタビューしてよNAMo／」みたいなリクエストなんかも歓迎します。誌面に掲載されたらGEのテレカ＋なんか差し上げますので、ひとつ。

レッドカンパニー 西の市通り!! RED

みんなは見たことがあるか？ これが「サクラ」プレミアムグッズだ!!

●越後屋の挑戦

お見せしているアイテムは基本的にすべて、今では入手困難な限定販促品。すなわちスーパー・プレミアム・アイテムだ。さあ、キミはいくつ知っているかな？

サクラ大戦湯呑み

ちょっと小ぶりの上品な湯呑み茶碗。お茶を注ぐと不思議と桜の香りがするとかしないとか……？ 超A級スーパー・プレミアム・アイテムだ！

ポストカード＆フォトスタンド

卓上でキミを見つめる愛しのさくら。木製のフォトスタンドが落ち着いた魅力をかもし出す。サクラファンなら誰もが欲しがるプレミアムアイテムだ。

サクラ大戦チラシ

表　ショップなどに配布されたチラシ。かなりの数が出回ったので、手にした人も多いだろう。サクラファンの基本アイテム。　裏

キーホルダー

四角いクリスタルの中、凜々しく刀を構えるさくら。裏側は「サクラ大戦」のロゴになっている。これもスーパー・プレミアム・アイテムの1つ。

表 裏

帝国華撃団隊員名簿

去年の9月、タイトル名が未発表のまま行われた異例の仮面発表会で配布された、いわくつきのアイテム。なんとサターンで動くCD-ROM付きだ！ 業界人でなきゃ持っていない？

店頭ポスター

ショップに配布された店頭用ポスター。店員さんと仲良くなれば入手可能かもしれないぞ!?

フラッシュセガサターンVol.9

「サクラ大戦」発売前、店頭にディスプレイされていたモニターの前で本作をプレイした人も多いはず。実はこんなパッケージだったのだ。

プレミアムポスター

前号の本誌の新作ハミダシ情報でも紹介した、炎をバッグに見栄を切るさくらのポスター。燃える情熱でキミのハートを直撃！ GET YOU（げっちゅー）!!

キミはREDのホームページを覗いてみたかな？

今回のプレミアム・グッズ紹介では、みんなが目にしたことがないアイテムもあり、喉から手が出るほど欲しいモノもあったと思う。しかし、これらのグッズは非売品なので、編集部やRED、セガに入手方法を問い合わせないように。

このほかの「サクラ大戦」ワールドについて知りたい人は、今すぐレッドカンパニーのインターネット・ホームページ「レッドゾーン」にGOだっ!!

www.red-jp.com

連載第13回
アベベ式

お待たせ!! パターゴルフ&ダーツに挑戦!!

お久しぶり/　アベベだ。最近仕事が詰まっていて、連載がストップしていたが、また再開の運びとなったのでよろしく。今回は前回予告したとおり、パターゴルフに挑戦してみた。もちろん3人ともゴルフは未経験。さて、どんな結果が待ち受けていることやら。

ROUND1 ⇒ パターゴルフで勝負!! 勝負の行方は意外にも…!?

パターゴルフは運動神経の善し悪しにあまり関係ないから……と甘く見ていたが、実は繊細さが求められる非常にデリケートなスポーツであった。いざ競技を開始してみればそのデリケートさのかけらもない面々に好スコアを望めるはずがなかった……。

ハタ・パターコースは9コースを用意している。

ほかのプレイヤーに迷惑をかけないように、マナーは守ろう。

アベベ、第1打はいきなり空振り!!　おいおい、ボールはまだ足元にあるぞ。

絶妙なパッティングに、2人も思わず声をあげる。今回は千葉ちゃんが勝利するのか?

勝利を確信した笑顔の千葉ちゃん。だが、そう世の中甘くない。さあ、優勝者は誰か?

プレイ開始前はやる気満々。確かにこの時はパターゴルフの難しさを知らなかった。

意味のないコミーの、芝生の目を読んでいるフリ。もちろん、このあと外しました。

実はこの方、カメラマン。ゴルフは未経験とのことだが、素人とは思えないうまさを披露し、ハイスコアを叩き出した。おめでとう!!

ROUND2 ⇒ ダーツで再勝負!!

カメラマンに優勝をかっさらわれ、自分たちの存在意義さえも危うくなった3人は憮然とした様子。その表情から多少、焦燥感もうかがうこともできた。しかし、このままではいけない/　汚名返上のため、次の獲物(?)で再戦をしよう、ということでこれまたハタ・スポーツプラザにあるダーツで勝負とあいなった。

気を取り直してダーツに挑戦/　ダーツを人の頭に刺すのはやめましょう。痛いから……。

ダーツ勝負は、さすが"遊び"には強いアベベが快調に高得点を刻んでいった。次に千葉ちゃん、コミーと続く形で、最後までその順位は入れ替わることなく終了。今回はその難しさに大苦戦となったパターゴルフとダーツの2本立てでお贈りしたが、いかがだったろうか?　また次回もお楽しみに。

ハタスポーツプラザは こんなところ……

我々がちょくちょくお世話になっているハタスポーツプラザ(池袋西口方面にあり)では、ボーリング、卓球、オートテニス、ダーツ、アーケードゲームなどが楽しめる。カラオケやレストランもあるぞ。運動不足と感じたら、楽しみながら体を動かせるこれらのスポーツでいい汗をかこう。

みんなも遊びにいってみよう。ひょっとしたら、アベベたちに遭えるかもしれないぞ。

カメラマンに勝利をかっさわれ、己のプライドもズタズタにされた3人は、もはやただの抜け殻に。まさに、やる気なしお君状態だ。

これが超高級サイバティックダーツマシンだ。みんなもトライしてみよう。

ド真ん中にズバズバ突き刺し、勝利したアベベ。

Just Meet élf エ・ル・フ

禁断の果実コーナーよ～ん

看護婦姿に引き続き、今回は制服姿で登場のTamaだよーん？「カワイイ唯ちゃんになりたーい！」といったら、「そんなことは俺が許さない」とサタマガ編集部C氏からのお言葉で、制服姿の登場はとりあえず中止（涙）。でも、このページを目にしたキミは思う存分、唯ちゃんの制服を着られるよ。というわけで、同級生2オリジナル制服発売決定！ 今からTamaも予約しちゃおうかな。クククッ……。初回限定だから要チェックしてね。

初回限定品!! エルフオリジナル同級生2制服

なんと、唯たちが着ている八十八学園の制服がエルフより発売される。制服メーカーに生地から特注して制作されたものなので、細部まで再現されたデザインは高いクオリティを誇っています。ほかでは手に入らない"本物"を手に入れちゃおう。ちなみにサイズはMサイズのみです。通販のみの初回限定品なので、必ず買い逃さないでね！

これが豪華5点セットだ

・ボレロ ・ベスト ・ブラウス
・スカート ・リボン

特典 → オリジナルバッジ
価格／59,800円（税込み）

予約申し込み方法は

ハガキに住所・氏名・電話番号を記入のうえ、〒166 東京都杉並区梅里1-7-7 新高円寺ツインビル1F 株式会社エルフ 「同級生2オリジナル制服予約申し込み」係まで。
※①予約受付のみですので、現金は送らないでください。※②限定品ですので、申し込みが定数になりしだい、締め切りになります。

エルフショップ伝言板

エルフショップではエルフ関連のグッズを展示・販売中!! もちろん通信販売も行っているよ。通販方法は次号で詳しくお伝えします

・営業日：月～土（日曜・祭日は休み）
・営業時間：10:00～20:00

同級生2ポスター

大好評発売中

ポスターに使用されているイラストはパソコン版のジャケットと同じもの。かわいいあの娘たちがあなたの部屋に。サイズはMとLの2種類あり。・ショップ価格・M／1,500円・L／2,500円

壁に貼る？ それとも天井？ あなたの目につく所に彼女たちの姿を……。

エルフ・ファンクラブ会員募集のお知らせ

エルフ・ファンクラブは下記のような活動を行っています。①エルフ・ファンクラブ・オリジナル会員証の発行 ②情報満載の会報を3カ月に1回発行 ③会報では毎号エルフグッズや原画のカラーコピーなどのプレゼント企画を行っています。

●入会お問い合わせ●

ユーザーサポートに電話（03-5377-0954）で問い合わせれば、入会方法をお教えします。また、エルフショップに入会申し込み用紙がありますので、そちらの用紙に必要事項を記入のうえ、郵送で申し込めます。エルフのパソコンソフトにも用紙が添付されていますので、こちらでもOK。ハガキでのお問い合わせは、制服の予約申し込みと同様の住所を記入のうえ、「エルフ・ファンクラブ入会問い合わせ」係までお送りください。こちらから申し込み用紙を発送します。

18歳未満はお断りよ～ん

今回は「ドラゴンナイトⅡ」を紹介します。邪悪な魔女に呪いをかけられた、かわいそうな女の子たちを助け出すために勇者タケルが大活躍!! モンスターが女の子なので、懲らしめれば当然ムフフ♥なグラフィックが待っている。ダメージを与えると変化する女の子のグラフィックが、あなたの心を揺るがせる。呪いを解いてあげた女の子からは「お・れ・い」（意味は推して知るべし）をしてもらえるよ。
・価格／7,800円

ドラゴンナイトⅡ テレカ プレゼント

太っ腹のエルフから3名に。ハガキにこのコーナーの感想などを書いて、〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株） セガサターンマガジン編集部「ジャストミート エルフ 10／25日号」係まで。締め切りはちょっと早くて、10月24日消印有効。イラストなどもドンドン送ってちょ～だい。

SEGA

TOMMYの魅力を徹底解剖!

セガAM3研 Rush!!

SEGA AM R&D DEPT.#3

好評の「ラスブロ」キャラメイキングは、人気のTOMMY。そして「ガンブレ」のスコアアタック講座は今回で最終回。次回からの展開が気になるところだ。好評連載の「バーチャロン」講座も見逃すな!

HIROSHI TOMIIE

………あの頃の俺は、気の合う仲間達とボードさえ転がしていられれば、それで幸せだったっけ。

闘いの途中で、トミーはふと昔のことを思い返していた。

………暇さえあれば、いつものたまり場でボードを転がしていた毎日。

でも、そうだ、あの時、あいつらが来たんだ……。

その事件は突然トミー達を襲った。

………錆び付いた廃工場の奥に追い詰められる少年達。それを取り囲む体格のよい男達。

少年達は次々と捕らえられ、ある者は顔を、ある者は腹を。そして、ヘッドギアを付けた少年……トミーは足を。男達の持つ金属製のパイプは、逃げる少年達を容赦なく打ちつけていった……。

そして沈黙。トミーが次に顔を上げた時に目に入ってきたのは、倒れて動かない仲間と、工場の入り口の真っ白な日差しの中に立つその男達だった……。

「目障りなんだよ!　俺達の前で、こんなもん転がすんじゃねえ!」。

少年のボードは蹴り飛ばされ、静かな工場にその音を響かせた。

「俺は……もうあの頃の俺じゃねえっ!」。

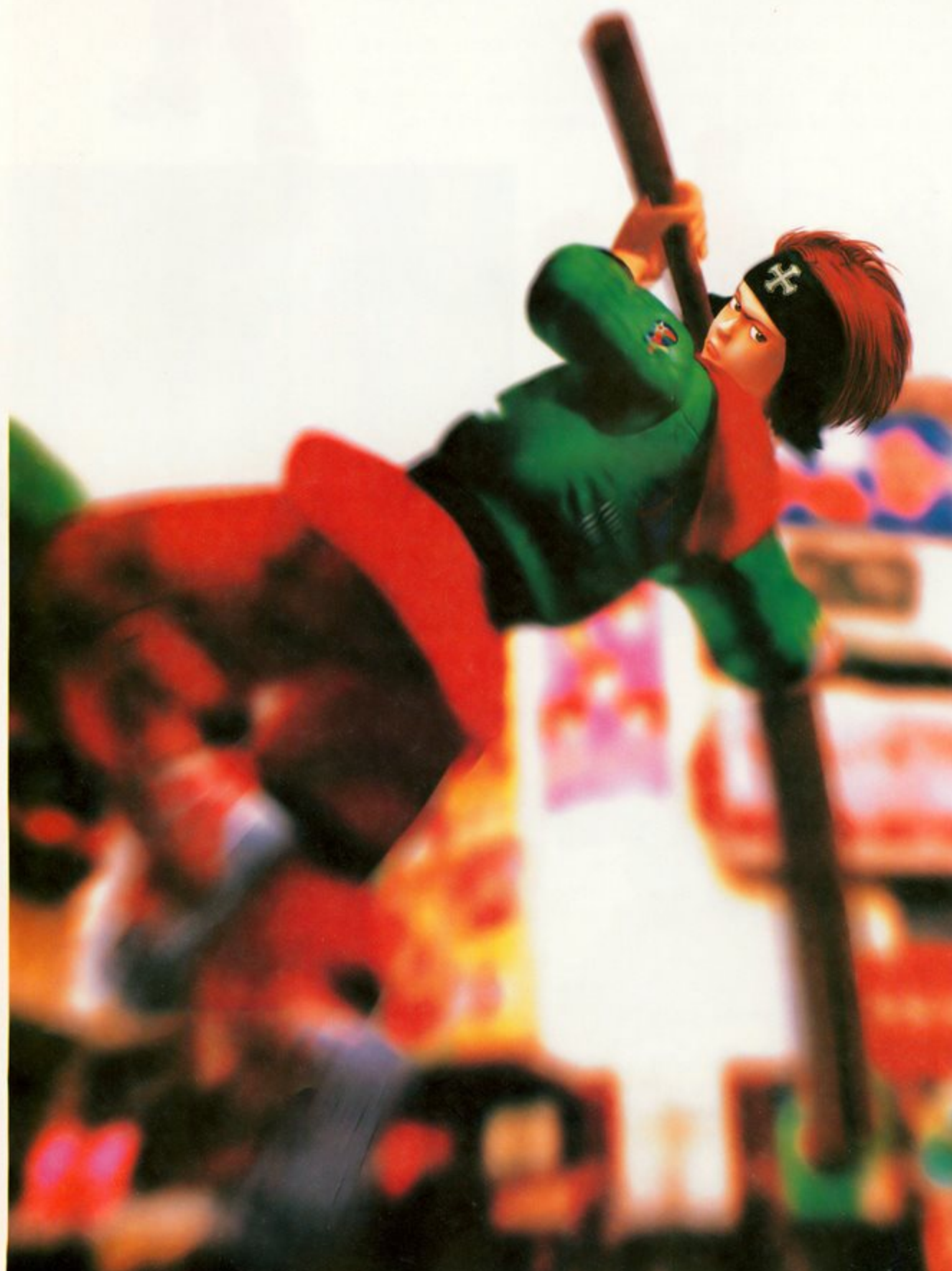
グッとバトルスティックを握りしめるトミー。

止むことのない相手の攻撃に終止符を打つべく、トミーは身を翻す。

その攻撃は、見事に相手の体に突き刺さり、トミーに最後のセリフを言わせるのだった。

「むかつくんだよっ!」。

デザイナーからひとこと

今回は女性にかなり人気のある富家大くんです。優作と丈のCGに関しては沢山のご感想お葉書をいただき感謝しております。お返事書けないけどごめんなさいね。次回は洋子の予定です。お楽しみに。(AM3研パブリシティ・デザイナー小野　弘司)

Making of Charactor. File3 HIROSHI TOMIIE

TOMMYのできるまで

主人公とそのライバルのキャラを設定した後に、その2人よりももう少し若くて、その人たちに憧れて、この世界に入ってきたというような少年。大人になろうとしているんだけど、まだ大人になりきれていない、ちょっと背伸びがちな少年を作ろう、ということで設定されたのがトミーこと、「富家　大」でした。そういった新興の勢力を作って、主人公たちにぶつけたら面白いのではないかなと思ったからです。

ですから初期のトミーの設定は、「優作たちのことを街で見かけ、そのかっこよさに憧れて、自分でライダーチームを起こそうと決意する少年」というような形だったんです。

しかし、ファッションや所属チームなどに、より変化を持たせたいということで、所属チームをボーダーチームに変更。それに合ったステージをと、CROSS STREETステージが割り当てられていきました。

その設定が決まった後のトミーのファッションはものすごい勢いで渋谷系なものに変化していき、現在に近いものになっていきました。

その時に、より小生意気さを出そうと言うことで身長も低くなっていきましたね。

モデリングの際には、頭部や手足を微妙に大きくして、優作たちよりも幼いことを強調するといった、細かな調整も行っていきました。

上のカラーイメージ画は最終稿一歩手前のトミー。ブルゾンのボアをポリゴンで表現するのは無理、ということで、現在のMA-1に変更された

これは開発初期の、渋谷系ボーダーという設定がなかった頃のトミー。今よりも身長が高い!?

トミーが持つ「バトルスティック」のモーションは、言うまでもなく棍術を参考にしています。技を考えるにあたっては、やはりいろいろな流派の棍術の資料を集めて研究しました。中国の棍術だけでなく、沖縄古武術の棍術なども参考にしています。

でも、やはり一番のお手本となったのは、映画『少林寺』シリーズや『阿羅漢』の棍術だったのではないかと思います。優作の三節棍の動きでも、これらの映画がかなり参考になっていまして、リー・リンチェイ先生には本当に頭が上がらないという感じです。

トミーの持つ棍は構造的に棒一本と簡単なので、洋子と並んで、最も早い時期に画面の中で武器を振り回していたキャラクターでした。三節棍などに比べれば、ソフト的な対応は割と手のかからなかったキャラと言えるのではないでしょうか。

しかし、大変だったのは、その後の調整の部分でした。「ラストブロンクス」に登場するキャラクターたちは、みんな違う長さの武器を持っています。単純に考えても武器の長いほうが有利になると想像できますよね。

しかし、それをうまく平等になるように調整しなければならない。その調整はかなり難しいものになるだろうと、開発初期の頃から、やはり囁かれていたんです。

ですから、最もリーチが長くなってくるだろうと予想された、このトミーについては、モデル、モーションともに細心の注意を払って作成していきました。

たとえば、棍の長さをわずかに短くしたり、両手で棍を持つ攻撃を中心に技を考えていったり、技のスピードを遅くしたり、といったようにです。

しかし、ある程度、モーションが入ってきた頃、気になりだしたんですが、そういった注意をしすぎたせいでしょうか。その時のトミーは逆にほかのキャラとリーチの差がなくなりすぎてしまっていたんですよね。

これでは長い棍を使っている意味がない。全キャラ平等に、という意図での調整は成功したのかもしれませんが、初期からの「ラスプロ」の目標の1つである「武器によるリーチ差の駆け引きを演出する」という点では、失敗していたんです。

このままではまずい、ということで、今度は正反対にトミーの技のリーチを長くするという方向で、また調整が繰り返されました。トミー最大のリーチを誇る「破地光激棍」などが入ったのもこの時期です。

そんなわけで、トミーはリーチの長さの調整という部分では、最も多くデザイナーとプログラマーの間を往復したキャラと言えるかもしれませんね。

（「ラスプロ」AD　山下　信行）

全8キャラコンボ紹介vol.3

初心者向けコンボ紹介も最後！ 次号からの展開に期待！

いよいよ8キャラコンボ紹介も今回で最後。しかし、今までここで紹介してきたのは、あくまで初心者向けのもの。次回からはもっと突っ込んだものを紹介していく予定なので楽しみにしていてほしい。もちろん、このコーナーの監修はAM３研ベ〜あ〜氏。ディレクター自らが明かすスーパーテクを惜しみもなく公開する予定だ。

さて、「ブロンクス」対戦もそろそろ落ちつきを取り戻している昨今だが、巷ではあらゆる技にキャンセルをかけて、いわゆる「踊り」状態にし、相手を投げにいくタイミングを見計らっているプレイヤーが続出しているらしい。そう、巷では〝読み合い〟の対戦が旬になっているのだ。投げに徹するというスタイルも面白い。

キャンセルを多用して踊れ！

上がいわゆる「踊り」状態の図。相手のスキを見計らってすかさず投げにいくのだ。これも投げ技が豊富な「ブロンクス」ならではの戦い方と言えるだろう。ここで対戦時に有効な小技をひとつ。相手がダウンした際、ダウン攻撃が入る間合いにするために近づく必要があるのだが、その時は歩くのではなく、通は「潜り込み」を使う。実は歩いて近づくよりも、潜り込みで近づいたほうがより早く移動できるのだ。

NAGI

コンボなら最強か!?

⇩K ⇨P+K ⇨PPK

まずはライジングキックで浮かせて……。

ゴッデスシアー。これだけでも結構減る。

最後にミッドラッシュ・エッジ。強力な5段。

⇩K ⇨P+K ⇙K

同じくライジングキックで浮かせる。

続いてゴッデスシアー。タイミングも同じだ。

最後にバックサマーでしめる。大ダメージだ。

技が出るまでのスキが少なく、動きがすばやいため、１度相手を浮かせてしまえば楽に４〜５発のコンボを決めることができるNAGI。強力なうえ、バリエーションの数も非常に多いのも特徴だ。今回はその中でも特に簡単、かつ有効なものを２つセレクトしてみた。どちらも数多く叩き込む、というスタイルではなく、重い１発を入れてダメージを奪うというコンボで前半の操作はどちちらも同じ。つまりライジングキック（⇩K）で浮かせてゴッデスシアー（⇨P+K）を入れるのだが、問題はこの後だ。タイミング的には上のコンボのほうが難易度的には上だが、減りはどちらもあまり差はない。ちなみにゴッデスシアーの後にコンボ・ハイキック・サディスティックで７ヒットコンボも簡単に出るが、ダメージ総量はこの２つと大差ないので、お好みで使っていこう。

通常攻撃のスウィングリードがナギの最もすばやい攻撃。当然、空中コンボには大きな威力を発揮！

最大のダメージを誇るのは、やはりコマンド投げのヘッドシザース。スキを見て狙っていけ！

NAGIならではの技

レバー下方向連打で揺れる。

ZAIMOKU

重〜い１発を入れろ！

⇦⇨PP ⇨PP

まずサイドハンマーで相手を浮かせる。

続いて岩盤砕き吹っ飛ばしを入力する。

３発目が決まって、見事３ヒット。強力！

⬇⇨P PPG ⇨⇨P

今度はたたき上げで相手を浮かせる。

杭打ち二段の２発目をGでキャンセルする。

最後に財目大噴火打ち。当たれば大ダメージだ。

空中コンボというよりは、ワーカーボムに代表される投げキャラという色が濃いZAIMOKUだが、実はかなり強力な空中コンボを持っている。しかも、このキャラはもともと１発あたりの破壊力が大きいため、少ないコンボ数でも多大なダメージを見込めるのだ。今回はお手軽なのを２つほどセレクトしたが、まず上のコンボはサイドハンマー（⇦⇨P）で浮かせて岩盤砕き吹っ飛ばしを叩き込むという、計３ヒットコンボ。メジャーどころではあるが、たった３発で体力の半分近くを削り取る。続いて下のコンボ。これは、たたき上げ（⬇⇨P）で浮かせて杭打ち二段の２段目をキャンセル、そこから財目大噴火打ち（⇨⇨P）を繰り出すというスタイル。財目大噴火打ちのタイミングが若干難しいが、当たればこれまた体力の半分近くを奪う。財目使いは練習あるのみだ。

基本攻撃の杭打ちは最もすばやい攻撃。投げにいくのもいいが、武器を使った攻撃も面白いキャラだ。

最強技は、何といってもワーカーボム。この技を２回決めればKOできるというまさに最強技だ。

頭割り（⇩P）の使いどころ

スカりやすいダウン攻撃だが、相手が動き出す瞬間に繰り出すと確実に当たるぞ。

CATCH!! 灰色に輝く体、その名

「ラスブロ」に、何と灰色のキャラが登場するという新たなる事実が発覚！
今回はその事実について、おなじみの面々に鋭く迫る。果たしてその正体とは!?

グレイにはまだ秘密があります（安部）

本誌■まず、なぜグレイなのかという根本的なところから入っていこうと思うんですが。
山下■開発のソフトの人間がですね、最初「ブロンクス」をMODEL２では技術的に最高のものにしてやろうという意気込みだったんですよ。それで服の動きとかスカートの動きとか、裾のヒラヒラ感とか、ああいうのをできる限り頑張って。そういう意味では、ウチのゲームってほかと比べると揺れる部分が多いと思うんですけどね。で、今回それ以外にも挑戦した部分というのがあって、それはMODEL２の機能にはないんですけど環境マッピングというもので……。
本誌■環境マッピングといえば、周りのものが映り込む表現ですよね？
山下■そうです。その環境マッピングに成功した結果、グレイになったんですけれど、簡単に言うとソフト的に環境マッピングと同じ計算をさせて、テクスチャーに石の質感を与えて疑似グーローシェーディングみたいなのをやってるんです。で、これについてはまだ秘密の部分がありまして（笑）。
本誌■いきなり秘密ですか（笑）。
山下■環境マッピングとかそのへんに秘密があるわけではなくて、グレイ自体に秘密があるんです…。
安部■「やってしまったというか」。
本誌■……色ですか？
山下■えっ!?
安部■！（笑）。
本誌■灰色に秘密が？
山下■というか環境マッピングをMODEL２でやること自体、大変なことなんですよ。それこそハードの限界まで使い切る、みたいなのがあって。で、結果的にグレイになっちゃったんですけど。
本誌■最初からグレイを入れる予定だったんですか？
山下■いえ、途中からです。ソフトの人がある日突然「こんなこともできるんだけど、どう？」みたいな感じで、見せてもらったのがそれなんですけど……。
本誌■その最初見た全身灰色っていうのに違和感はなかったんですか？
山下■実は……。
安部■言ってしまえば、グレイとは、あるものをグレードダウンしたものであって、最初は灰色ではなかったんですよ。まあ、MODEL３というボードが既に発売されてますけど、実はMODEL２のポテンシャルはかなり高いんです。ただ、その領域まで性能を引き出せるかはプログラマーによる部分が多いんですけど、今回はその領域まで少し足を踏み入れたという。で、その秘密っていうのは、なぜ灰色なのかというのに絡んでくるので今は言えません（笑）。
本誌■なるほど。ではストーリーに絡んでくるんでしょうか？
山下■ストーリーには絡んできません。ただ直接ストーリーには関係しませんけど、やっぱり最後の敵は己の中にあるというか、対CPUでの同キャラ対戦ができないので、そういう形で同キャラ対戦を実現させても面白いんじゃないかということで。
本誌■強さに関してはどうですか？
安部■グレイはいちばん強いですよ。CPUの中でもかなりイヤらしい攻撃をしてきますからね。あと、CPUはみんな学習能力があるんですけれど、プレイヤーの行動による対応の仕方というか、その切り替えもいちばん早くなってます。
本誌■あのステージについては？
安部■かなりオマケ的なステージなんですよ。だからそこまではストーリーに関係した場所がステージになってるんですけど、あそこは相手がグレイなんで、ステージもストーリーには関係ないところということで。で、やたらライトギラギラで明るくなってますよね？　なぜライトギラギラなのかは、もうしばらくすればわかるでしょう（笑）。
本誌■ありがとうございました。

セガAM3研
安部顕信氏

おなじみの「ラスブロ」ディレクターその人。毎回イラストを楽しみにしている。

グレイモデルの出し方

PERFECTを取った本数（最低１本）がCOMに取られた本数以上でクリアする

灰色のほうがグレイ。条件は少々厳しいが、より多くPERFECTを取れば、それだけ楽に出せる計算になる。ガンバレ！

これがグレイモデルの実態！

セガAM3研
山下信行氏

最近多忙の「ラスブロ」アシスタントディレクター。

もうしばらくしたお見せしますよ。フッ（山下）

もグレイモデル出現!!

全8キャラグレイモデル公開!

では、全8キャラのグレイモデルを一挙紹介しよう。灰色単色ではあるが、各キャラともなかなかイイ味を出している。早く秘密を見たい!?

まずはYUSAKUから。ライダースーツのせいか、このキャラはグレイになってもあまり印象的に変わらない。強さはハンパじゃなく、ショルダータックルフルチューンをガンガン仕掛けてくるぞ。

YUSAKU
（工藤　優作）

グレイになるとかなり地味になってしまうJOEだが、オデコのあたりが滑らかになって妙な感じ。ヌンチャクを振り回す姿は相変わらず格好良い。通常のJOEからは考えられないような多彩な技を出してくる。

JOE
（稲垣　丈）

人気の高い大君も、グレイになるとさすがに怖い。パッと見では誰なのかわかりにくいが、長い棍を持っているのでTOMMYだと認識できる感じ。このグレイのTOMMYはまるで別人のようだ。

TOMMY
（富家　大）

通常のLISAもかなりイヤらしい攻撃をしてくるが、グレイになると、それにも拍車がかかる。キャンセルの嵐、そこからの容赦ない投げ。ステージ開始の〝おじぎ〟をするシーンはなかなか笑える。

LISA
（草波　リサ）

帽子とトンファーのおかげで、グレイになっても認識性の高いYOKO。当然のように、ただでさえ手強いキャラがさらに強くなっているから闘うには厄介だ。もちろんRED EYEよりも強い。

YOKO
（港野　洋子）

グレイになって、その怖さにも拍車がかかった感のある大先生。もう、暴れる暴れる。ちょっとでも油断してると即、木刀の餌食かひきずりまわしでイジめられてしまう。彼を倒すにはかなりの修行が必要とみた。

KUROSAWA
（黒澤　透）

胸の曲線がよりクッキリと出て、あらためてそのナイスバディに感心させられる。しかし、グレイの特性上、若干太めに見えてしまうのはやはり女性キャラにはイタいところか。で、彼女の強さはもう並じゃない。

NAGI
（豊饒　梛）

妙に迫力が出て、ある意味よりZAIMOKUらしくなったとも言える。その狂暴さはほかのグレイ同様にすさまじく、ワーカーボムも平気で繰り出してくる。武器をマグロにするとイイかもしれない!?

ZAIMOKU
（財木　三郎）

AM3研トピックス

AXIAの看板は見つかったかな？

以前、本誌でもお伝えしたAXIAの看板を探せクイズ。答えは簡単だけど、本当は3カ所あったのをご存じかな？　まずはJOEのステージのビルの屋上にある看板。そしてNAGIのステージのどこか。最後に、おまけステージのどこかに隠されているぞ。さあ、まだまだわかんない人は、早速探してみよう。写真がヒントだ。

まずはココ!

誰でもわかるセンで、まずはココ。ビルの屋上にデカデカと出てるんだから目立つわな。

ちょっと怪しいステージ

続いてNAGIのステージ。ここはデカデカというのではなく、ひっそりとAXIAマークが眠っている。ヒントは……当然ステージの周り。周りということはコンテナ……？

まだあるのか〜!?

オマケステージが最大の難所。この像は梶本君。梶本君は、実はあるものを小脇に抱えているらしい。でもどうやって見るの!?

これはいったい!?

第5回 AM3研プレス担当 のりまきトゥデイ！

ラスブロ音楽CD完成！&助っ人登場!?の巻

お待たせ？の「のりまき」コーナー。一時は「ガンブレ隊」企画に変更されそうになりつつも何とかコーナー存続決定？　そんなこんなで、はじまりはじまり〜。

今回は特報!!　10月18日ついに発売されることになった音楽業界を震撼させるナイスなアイテム「ラストブロンクス」の音楽CD『SOUND TRACKS VS CLUB REMIX』（定価3,000円）の重大情報と、AM3研パブリシティに突如新加入してくれた、頼もしい（怪しい？）助っ人、加藤しゅんすけ君紹介の2大トピックをご用意。コーナー充実しまくりの内容でお届けします。

心して読んでくれ！

●ラスブロ遂にミュージックシーンに乱入！

みんなが欲しかったラスブロサウンドトラックがいよいよ発売！なんとオリジナルサウンドに加え、アレンジバージョンも同時収録。1枚で2度美味しいゲームサウンド初の試みというスペシャルCDだ〜！　リミックスには有名アーティストが多数参加しており、m.c.A・Tのプロデュースや安室奈美恵、dosなどへの楽曲提供で知られる富樫明生氏を初めP.M.X氏といった日本を代表するミュージシャン・DJ達が手掛けているのだ。のりまきが特にお薦めなのが、リサステージのリミックス曲「オ・ネ・ガ・イ」。ボーカルのLISA LIP（本人もリサに似て、とっても素敵な女性）の甘く切ない声できっとキミの頭はエンドルフィン垂れ流し状態間違いなしだ！　ファンなら必ずゲットせよ！

ラスブロキャラクターデザインのYOSHITSUGU氏による描き下ろしイラスト。

今週のお宝プレゼント!!

ポスター 1名様

前回好評だった販促ポスター「惑あります」（非売品）を1名様に。

しゅんすけプリント倶楽部 1名様

しゅんすけ君の少し恥ずかしいシールを1名様に。超レア物!?

●しゅんすけ君、3研パブリシティに新加入！　その真相に迫る！

のりまき（以降'の'）：どうして3研に来たかったの？

しゅんすけ（以降'し'）：はい。僕の考えているパブリシティをこの部署で実践してみたいからです。

の：へー、そうなんだ。どんなことがやってみたかったの？

し：はい。例えばキャラクターのイメージを追求するためにコスプレなどをユーザーに対して……。

の：へー、コスプレしたかったんだ。じゃ〜やってみれば〜。

し：え？……やるんですか……。

新パブリッシャー登場!! JOE!?

ども！　AM3研の新しい広報の加藤です。入部早々、のりまき先輩に騙されてラスブロのジョーのコスプレさせられたんですが、これじゃあB級香港映画俳優じゃないスか!!　25歳の秋、こんな形で新境地をスタートさせるとは……トホホ。

「ラスブロ」イラストコーナーVol.6

今回から、べ〜あ〜氏からお気に入りの1点をセレクトしてもらうぞ！

べ〜あ〜のお気に入り!!

PN中西こるさ

避けられない闘いとはいえ、想像したくはないですね。2人はお互いの関係を知る由もなく、ましてや考える時間も与えられなかったはず。この闘いの先に待ち受けるものは……。

PN茅たくみ

アレンジされたドレスアップ洋子。特徴をつかんでいますね。洋子は帽子を取れば可愛い女の子だと思うんだけど、どうでしょうか？

八田和樹

作者はなんと12歳の小学生だそうで、現在最年少だね。イラストもオールキャスト登場でいい感じです。これからも応援よろしくね。

PN藍原満月

ハーレム状態の優作と、興味なさげな丈が対照的（トミーよ、泣くな!）。3人の女性の中では誰が一番情熱家なんでしょうね？

鶴田敏男

今日の椰は機嫌が悪い。誰かに余計なことを言われたんでしょうね。しかし、この性格にしてこの態度、変に似合ってるよなぁ(笑)。

イラスト大募集!!

いつもたくさんの応募ありがとう。本コーナーでは、まだまだ「ラスブロ」のイラストを大募集中！　採用された方にはAM3研から素敵なプレゼントがあるぞ。我こそはと思う人は、どんどん応募してね！

みんなの愛をもっと見せておくれ！

AM3研べ〜あ〜氏

届いたイラストは全部見ているよ。メッセージなども書いてくれるとうれしいな！

あて先

〒102 中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
AM3研Rush!!「ラスブロ」イラストコーナー係まで

ガンブレ

●セガ
●稼働中
●MODEL2基板

※ガンブレは「ガンブレードNY」の略です。

俺は知らない！

俺は知らんぞ。だいたいエンド間際の忙しい時にそんなもん作る余裕があるわけないだろ。きっと小人さんの仕業だよ（※ソフト業界には忙しい時、うっかり寝てしまうと小人さんが現れて、勝手に仕事をしてくれるという伝説がある。なにぶん勝手にやってしまうため、後ですごいことになっていることも多い）。

いとー氏
（別名：処理落ち大臣）

「ガンブレードNY」プログラマー。過去には「レースチェイス2」の小物を手掛ける。「しおりんはあげません」（本人談）。

●これが鮫の全貌だ！

ハードコースを1人でプレイし、2面のボスを倒さず最後までやってネームエントリーする。後は1P2P両方のトリガーを引いたままエンディングを最後まで見よう。最後の1秒に注目。なお2面のボスを倒してしまうと潜水艦だったりする。

一瞬の出来事を見逃すな!!

このエンディングの後にサメが出現する。一瞬だけど。

サメ現わる!!

GUNBLADE NY SCORE ATTACK 講座

いよいよ最終ステージを攻略！

最後の最後、MIDTOWN NIGHTを徹底攻略

GUNBLADE Special Air Assault Force NY™

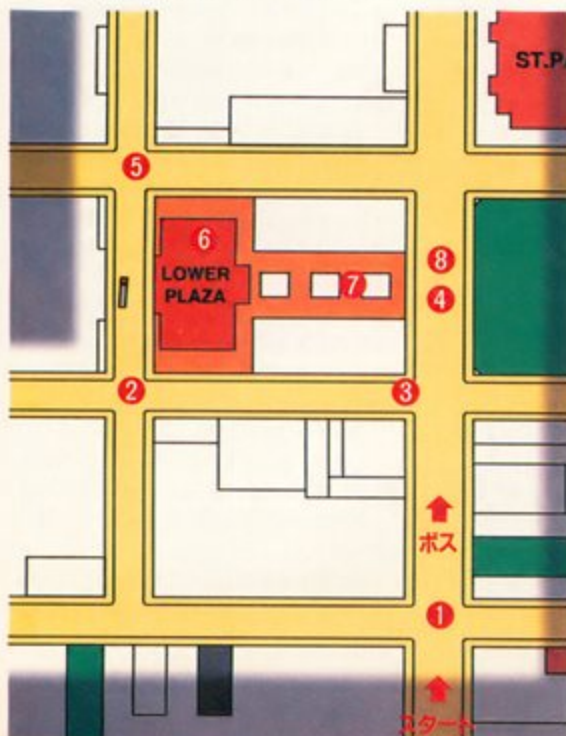
アドレナリンとドーパミンのめくるめくミラクルワールド。地獄の1丁目、MID TONW NIGHTへようこそ。開始5秒で死んだからといって筐体を蹴らないように。逃げちゃだめだ。パニックにならず冷静かつ積極的に突き進んでけば道は開ける。ということでまずマップ上①の敵。私はぎりぎりまで引きつけてから確実に敵を倒すようにしているが、最初から頭狙いで撃ちまくっている人もいる。重要なのは画面内の敵を散らさないこと。敵の群を壁際に追い詰めるように誘導し、一気に破壊する。敵が散ってしまったら一番遠い奴を撃って視点を前進させ、周りの敵を画面外に出す。地上の敵は足を撃って転ばせておき、空中の敵を先に破壊するといいだろう。最初の交差点さえ越えてしまえばしばらくは大丈夫。難関は⑤の敵群からだ。さあ、自分の反応速度を上げてみよう。やがてこの地獄が快感に変わってくる。合い言葉は「気合いと根性」。神との一体感を目指し10万点に向かってGO！

敵はあらゆるところから攻撃してくる。画面の隅々にまで神経を張り巡らせろ。

すばやいうえに的確な攻撃をしてくる敵キャラ。1匹1匹確実に仕留めていけ！

MISSION COMPLETE

次号からの展開に期待！

AM3研オフィシャル企画

Dr.ワタリの電脳戦機バーチャロン講座

Vol.15 講師：セガAM3研企画「電脳戦機バーチャロン」チーフディレクター 亙 重郎

HBV-05 RAIDEN

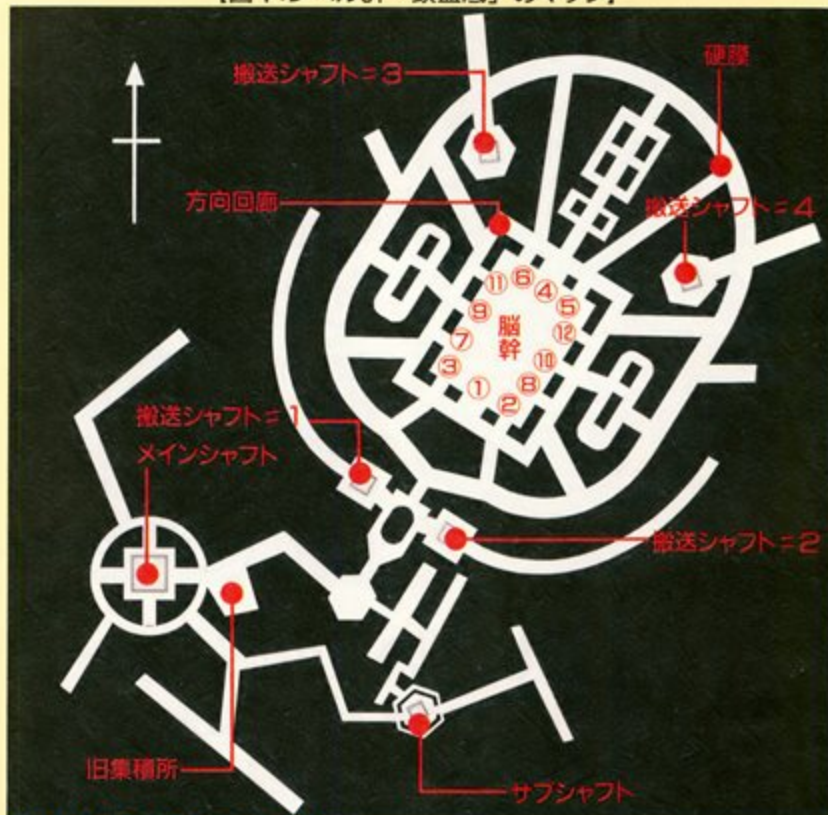
前回までのあらすじ

遺跡暴走当時、数カ所に点在するDN社月面基地には、確認されているだけで120数機のVRが配備されていた。だが遺跡の暴走に伴い、人々の制御下に残された数はわずか10数機（そのうちの半数はシステムダウンしていた）。さらに、パイロットの大半は「持っていかれて」いたから、結局その殆どが使いものにならなかったことになる。よってオペレーション・ムーンゲート発動に際しては、月周回軌道上に位置するドック艦（DN社開発部専用の特殊艦。会社軍とは別組織であり、管理システムも別系統に属するため、暴走時のシステム汚染を免れた）に収納されていた「汚染」されていない数十機のVRを転用することになった（※1）。

O.M.G.発動時には、本隊の遺跡突入を支援するため、様々な部隊の活躍があった。特に、突入ルートとして選定されたシャフトの動力源にあたる、リアクターブロックでの防御戦闘は凄絶だった。配置についていたアスコーン戦隊のライデン3機は、遺跡自動防衛機構の制御下にあるVR部隊の2回にわたる襲撃を撃退したが、自らも壊滅的損害を受けた。状況は絶望的だったが、後続部隊が新たに2機のライデンと共に到着、戦力を回復した。新たに指揮を執ることになったリットー少尉は敵の集合地点であるレベル31「頭蓋底」への強襲を決意、戦隊は行動を起こした。

リットー戦隊のライデン4機はレベル16より進発している。レベル31への降下ルートは、まずメインシャフトの縦坑をつたって一層下のレベル17に降下するところから始まる。メインシャフトは敵の通過ルートになっているので、その後迂回、サブシャフトからレベル30まで降下。本来ならレベル31へ一気に降下するところだが、メイン、サブシャフトから集積所にいたるルート中の細い一本道で会敵する可能性が高いので、レベル30まで降りたら一旦レベル内に進入、集積所周囲に敷設されている搬送シャフト＃3か＃4の縦坑より再度降下する。その後は、道なりに集積所へ接近することになる。

なお、戦隊の編成は以下の通り。
A小隊：205号機（パイロット、リットー少尉）、209号機（パイロット、レイサム曹長）
B小隊：207号機（パイロット、サルベン軍曹）、200号機（パイロット、バイモルフ軍曹）

【図1：レベル31「頭蓋底」のマップ】

図内アラビア数字：各シャッター（＃）

下降〜突破

リットー戦隊の降下は、レベル31までは意外なほどスムーズに進んだ。しかし、シャフト＃4から回廊部「硬膜」に進出した時点でついに激しい迎撃を受けることになった（※2）。だが、リットー少尉は少しも気にする様子はなかった。

「突っ切るぞ／」戦隊は縦列隊形（※3）で前進開始、「硬膜」を左折。曲がりしなに、いきなり2機のドルカスに鉢合わせした。リットー機がそのうちの1機をショルダー・アタックで突き飛ばす。もう1機は後退しつつ迎撃を開始した。だが、戦隊はこれに構わず全速前進（※4）。とうとう追い越してしまった（※5）。しんがりをつとめるサルベンは、追撃してくる敵に対する足止め的攻撃を行う必要があった。とはいえ、先頭を行く少尉の機体の速度があまりに速く、遅れないようにするのは一苦労だったので、この種の攻撃はおろそかになりがちだった。

戦隊は、回廊「硬膜」内を敵の追撃をかわしながら進んだ。そうして、3番目に出現した左折路を左折、自動防衛システムの小火器による防御火力をけちらしながら、一気に中央の集積所「脳幹」入口の1つ、6号シャッター部へと迫った。

「脳幹」突入

「行くぞ／」少尉は戦闘意欲旺盛な男だった。無謀とも思える素早さで集積所「脳幹」へ突入していく。サルベン軍曹にとってみれば、この突入行は無謀と言うよりむしろ自殺行為と言った方が正しい類のものだった。ところがリットー少尉は凶暴なだけでなく、優れた戦闘能力をも有していたので、軍曹の予想を大幅に上回る迅速さで目標ポイントにポジショニングしてしまった。軌を一にして事前の打ち合わせ通り順次突入していくレイサム機、バイモルフ機も全然危なげなかった。そして、サルベン機の順番になった（※6）。

サルベン機は突入直後、左大腿部にハンマー被弾。被弾直前に弾道が見えたので、とっさにしゃがみながらブーストをかけて衝撃をにがし、被害を最小限にとどめつつ前進を続けた。しかし、周囲は敵ばかりだ。20機は下らない数のVRでごったがえしている。

「バイモルフ／どこにいる？」

「サルベン、僕は、もう目標ポイントに来てる。君も早く、（目標ポイントに）進出してきてくれ」バイモルフ機の位置を確認すると、サルベン機は手堅いZ走行によって敵の激しい砲火を避けつつ、9号シャッター近傍への進出を開始した。状況は厳しいが、敵の迎撃態勢が整然としていない点は救いだった。とりあえず、引っかき回すだけ引っかき回してから、隔壁を背にしたポジションを確保する。その後、10号シャッター近傍に進出していたバイモルフ機が、まるで牧羊犬のように混乱する敵を追い立て始めた。彼は、広大な集積所「脳幹」部中央に敵VR群をまとめこもうとしていたのである（※7）。これはリットー機とレイサム機からなるA小隊との連携によって行われることとなっていたのだが、いかんせん、彼らの姿が見えない。やられたのか、

「おーい、サルベン／」リットー機からだ。

「少尉？ 早く連携をとってもらわないと…／」

「いや、こっちはまずい状況だ。10機程のドルカス部隊による猛プッシュにあっている。すまんが、A小隊は一度「脳幹」外周方形回廊に退くから、お前達もうまくやってくれ」

「…／バイモルフ／」

「聞いてたよ、サルベン。どうするの？」

「とりあえず、隔壁沿いに回り込みつつ、開いているシャッターから脱出しよう」

「ということは、この、目の前の敵を、なんとかしないと、いけないね」

中途半端に集積所中央に敵をまとめ込んだのか、かえってまずかった。彼らは隊列を整えて一斉にサルベンとバイモルフに向かってきていたのだ。やるしかなかった。

隔壁に沿って

とり残された2機のライデンは、暗黙の了解のうちにオーソドックスな連携行動をとった。すくなくとも、サルベンは出撃前のバイモルフの言葉を信じていたので、そのつもりだった。サルベンは敵を引きつけつつ左方へ斜行、カバーに入るバイモルフへ位置を譲る。

「／」突然、バイモルフ機が転倒した。しかし、被弾した気配がない。マシントラブルか？（やはり200号機を駆り出してきたのは無謀だったのか？）並行して、サルベンは対向する敵機の注目がバイモルフ機に集中するのを察知した（※8）。機を逃さずにレーザーを放つ。命中／ ドルカスはもんどりうって転倒し、背後の機体と接触、両者絡み合って自由が利かなくなる。サルベンは、今一度レーザーを撃つ。2体は為す術もなく擱座。

「バイモルフ／大丈夫なのか？」

「…ええ。なんとか。でもサルベン、相変わらず、上手いね。」バイモルフ機は何事もなかったかのように身を起こし、体勢を立て直している。

「敵が君に気を取られたのだ。…と／ また来る／」

サルベンにとって左前方から2機のアファームドが接近、右前方からやはり3機のアファームドが接近を開始、そしてその後方からはドルカス3機が照準を合わせてくる。数秒先には包囲の環が閉じ、なぶり殺しの構図が現出しそうだ。とにかく移動しなくてはならない。サルベン、バイモルフの両機は、2機のアファームドに対向するような進路で前進した（※9）。そのまま進めば両者のコースは交錯する。か、上手くすれば間一髪の差で敵の外側に出られそうだった。このコースを辿るしかない。だがしかし、2機組、3機組のアファームドが螺旋状に回り込み、包囲環をせばめてくる（※10）。

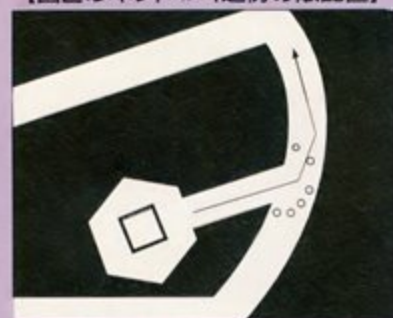
「サルベン、だめだよ」バイモルフが間の抜けた声を出す。「逃げ切れない」

直後、バイモルフ機が再び妙な挙動を示した。「うわっ／」いきなり脚部ブースターがフルブーストして脚だけがもっていかれ、上体が背後に倒れ込む形で大きくバランスを崩したのだ。そのまま尻餅をつくような姿勢で火花を散らしながら敵に直進していく。

「バイモルフ／」叫んではみたが、何をするにしても、もう間に合わない。彼の機体は敵のアファームドと正面衝突してしまった。但し、結果的にそれはライデンがスライディングによる体当たりをかけたのと同じ効果を発揮した。アファームドは回避することもかなわず、下半身をすくわれて宙に浮き、機体の自由を失った。反射的にサルベンはレーザーを撃つ。あっさり命中、そして撃破。これで包囲環に穴があいた。サルベンは素早くブースターを噴かしてその穴を通り抜け、撃破されたアファームドの相棒機の背後に回り込む。ヤツは腰を抜かしたバイモルフ機に襲いかかろうと身構えている。こちらのレーザーはまだ撃てない。サルベンはここで、リットー少

※1：そのうちの数機には極秘裏にM.S.B.S. ver.3.3がインストールされており、無人遠隔制御による特殊作戦行動が執り行われていたらしい。

※2：シャフト＃4近傍には、既に数機のVR

【図2:シャフト＃4近傍の敵配置】

が防備を固めていた。図では、白丸が敵VR、折れ線矢印が、リットー戦隊の進路。

※3：キャプション：縦列隊形は、高速移動

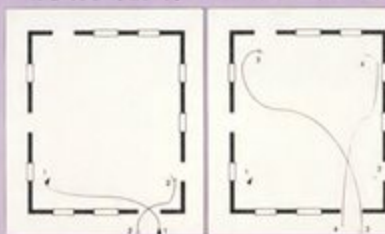
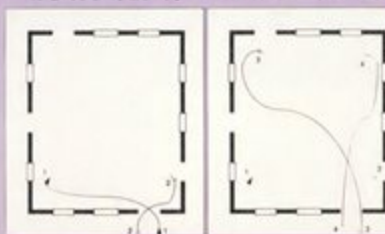
【図3:高速移動時の縦列隊形】

を主目的としたフォーメーションである。各ポジションの射角は、相撃ちを避けるために著しく制限されており、死角も大きい。また、最後尾のものがカバーしなければならない範囲が広く、負担が大きい。ちなみに、今回の場合、最前列から各々リットー少尉、レイサム曹長、バイモルフ軍曹、サルベン軍曹の順に隊列が組まれている。ちなみに、各機の射角はバズーカを中心に設定されている。バズーカは右手に装備されている関係上、どうしても射角は右に偏角がつく。

※4：通路内で挟み撃ちされてしまう可能性があるため、こまめに小競り合いを行っている余裕がなかったのである。

※5：鈍重なライデンといえど、前進速度に関してはドルカスの後退速度に優っていた。

※6：最初に突入する＃1のリットー少尉の

【図4:6番シャッターからの突入状況・1】

【図5:6番シャッターからの突入状況・2】

突入経路は、ライデンの潜在的死角である左方をカバーする必要性に基づいている。この「左下」のポイントをキープすることによって、初めて突入作戦は円滑に進行する、といっても過言ではない。その後、＃2のレイサム機が「右下」ポイントを確保、後続突入機の支援火線を確立する。この支援火力のもと、＃3のバイモルフ機は左方最深部に＃4サルベン機は右方最深部に進出して敵を圧倒する。

※7：中央部にまとめ込んでからレーザーの十字斉射を行う予定であった。

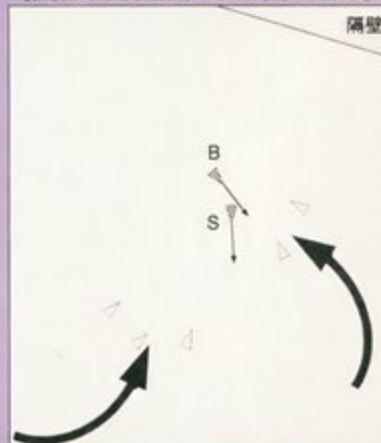
※8：パッシブ・センサーの警告反応が一瞬落ちたので、それとわかる。

※9：先行するサルベン機(S)は対向するア

【図6:サルベン、バイモルフ両機の進路】

ファームド2機編隊とのニアミス・ルートを選択した。

※10：サルベン、バイモルフの両機の進行方

【図7:螺旋運動による囲い込み】

向に合わせて、5機のアファームドが旋回状に網を絞り込みつつある。

尉顔負けの獰猛さを発揮した。バズーカで直接殴りかかったのである。だが、アファームドは素早くこちらに向き直り、そして…「(敵の動きが) 遅い?」彼女の振り下ろしたバズーカは不自然なほど易々と敵機の頭部に命中する。衝撃に耐えられず、敵は膝をつく。続いて第二撃、これも命中。「……あ！」見ると、しゃがみ込んだバイモルフ機の左腕マニピュレータが敵機の右くるぶしを掴み込んでいる。敵のフットワークが鈍かった理由がこれでわかった。しかし、まだしぶとく稼動しており、バイモルフのライデンの束縛から逃れようと、右足を強く振り上げた。バイモルフ機の左腕マニピュレータはあっさりと引きちぎられたが、その間にサルペンはレーザーでこのアファームドの息の根を止めた。直後、バイモルフは尻餅姿勢のままブースターを噴かし、3機の別動アファームドの接近に対して、距離をかせぎつつあっさりと姿勢を立て直した。

「バイモルフ！ 君の機体、本当に大丈夫なの?」

「さあ…」妙に気のない返事がかえってくる

「まあ、大丈夫、でしょうが…」

　サルペン軍曹の心中には様々な疑念がわき上がるが、3機の楔形編隊が視野に入ると瞬時に自らの感情を圧殺した。敵編隊は、猛烈な速度で接近してくる。彼らは狙いを挙動不審なバイモルフ機1機に絞り込んでいた。サルペン機との連絡を絶つように、楔形の両翼に位置を占める2機が先行してV字型を形成し、バイモルフ機を包み込む（※11）。勿論、サルペン軍曹はこれを阻止しようとしたが、V字右翼のアファームドがブロックに入ってきた上に、後方のドルカスの支援射撃が強烈で為す術がない(※12)。回避運動をこなしながら、対向する敵機の側面に回り込もうとする。その間、既にV字基部のアファームドがバイモルフ機に襲いかかっていた。振りかぶったトンファーはなんの問題もなく打ち込まれる…はずだったのだが、その後のライデンの行動が奇妙だった。膝をついて体高を低くしつつ反時計回りに旋回、相対速度を利用して左半身の体勢で敵機の懐に入り込み、その勢いで左肩を相手の右脇の下にねじ込んだのだ。

脇があいてしまったアファームドは、それ以上トンファーを振ることができない。しかもその直後にバイモルフ機が膝を上げて中腰になったので、上体が無理やり引き起こされる形になってバランスを崩した。当然、敵の僚機は味方機の窮地を救おうとする。サルペンに対してブロック役を担っていた右翼機は、彼女の回り込み機動を見切ってその役割を左翼機にスイッチ、自らは回頭してバイモルフ機の背後に向き直り、襲いかかる(※13)。しかし、バイモルフ機は伸び上がるように上体を起こした後に、そのままの姿勢で勢いよく前方に倒れ込んだ。ライデンとそれに絡み合ったアファームドは2体一組でブロック機の足元に転がっていく(※14)。結果、ブロック機も足元をすくわれ、転倒する。そして背後から襲いかかろうとしたアファームドは、眼前の目標物を失ってトンファーを空振りし、その無防備な姿をサルペンの目の前に晒した。

「！」サルペンはなんの迷いもなくレーザーを撃ち込む。命中、そして擱座。バイモルフの方は、というと巻き添えにした2機を下敷きにして身を起こしている。見ると、一方のアファームドのビームトンファー（最初にバイモルフ機にアタックしたやつだ）が、他方の機体の頭部にめり込んでしまっている。立ち上がったライデンは、この倒れ伏す2機から距離をとるように後退し、「サルペン、頼むよ！」

　サルペン機のレーザーは、まだチャージが十分ではなかったので、彼女は接近してありったけのバズーカ弾を2機のV.コンバータ部に叩き込んだ。難なく撃破。しかし、この間に彼女の疑念はもはや確信に変わっていた。

「バイモルフ！」彼女は叫んだ。「どういうつもりなんだ?」

「うん?」

「とぼけるな！」語調に思わず怒気がこもる。

「君はまだ一発も撃っていないぞ！」

「今の僕に、射撃する余裕は、なかった。」

「君は、私に合わせる、とか言っていたけど」

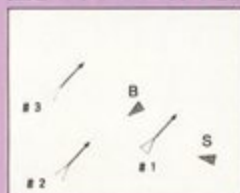
サルペンは、あっさり無視して先を続けた。

「それって、単にお膳立てに徹するってこと?」

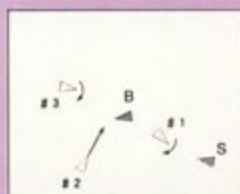
「射撃は、君の方が、上手いからね」

「目の前で止まってる射的なんて、誰でも撃

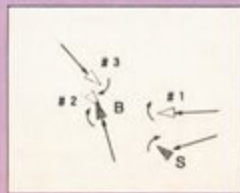
※11

【図8:バイモルフに対する包囲網】

V字型隊列で2機のライデンの連絡を断ちつつ、包囲環を作り上げる。

※12

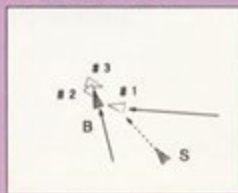
【図9:包囲網の形成とブロック】

バイモルフ機の窮地を救うべく、サルペン機は回頭するも、右翼を担うアファームド#1も回頭してブロックするため為す術がない。

※13

【図10:ブロックスイッチ】

バイモルフは襲いかかってきた#2アファームドを押さえ込み、時計回りに回し込んで#3へのブロック用に仕立て上げている。

この間、サルペン機は細かく回り込んで#1のブロックをかわそうとしている。だが、この時点で#1は、自らの役目を#3にスイッチしており、自分自身はバイモルフ機へ攻撃を加えようとしている。

※14

【図11:包囲網の崩壊】

バイモルフは、#2と絡み合ったまま#3にのしかかり、これを押し倒し、自らも倒れ込んだ。これによって、見切りで斬り込んだ#1のトンファーは空振りし、無防備な側面をサルペン機の前にさらすことになった。

※15：これが、彼なりの「相棒（の技量）に合わせる」ということらしい。

※16：接近する5機のドルカスに対して、隔

【図12:フリースペースに向かうバイモルフ機】

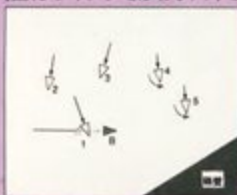
壁沿いのフリースペースからの突破を試みるバイモルフ機。これに対して敵機#1は、その進路の頭を押さえるべくM.S.H.で接近してくる。この間、#2～5はV字型の隊形を維持して前進してくる。

てるよ／」
「でも、止まった射的をつくるのは、誰にもできること、ってわけじゃないし」
　バイモルフは、彼流の大いなる献身的精神を発揮して囮を演じ、未熟な雛鳥である憐れなサルベンの目の前に次々と餌を提供してやっているつもりなのだ(※15)。腹立たしいことに、彼の偽装機動とそれのもたらす結果は、まさに完璧だった。確かにサルベンは、なんの苦もなく5機のアファームドを撃ち取ってしまった。数時間前の「十二指腸」エリアでの死闘に比べたら、それこそ、もう…
「雲泥の差だ／」思わず声になっていた。
「僕と、君が？」
「黙れ／」これ以上、バイモルフとのくだらない漫才に付き合う気にはなれなかった。

ボディ・コントロール

「サルベン…」
「話したくない」
「でも、来てるよ…」言われるまでもないことであった。先程までサポートに回っていたドルカス3機が、新たに2機を加えてこちらに向かってくるのだ。分が悪い。
「バイモルフ／ 退くよ／」
「ええ？」気怠そうに彼は答える。「それは、無理だよ」
　確かにそうだった。彼らのいる場所から最寄りのシャッターは、すべて閉じている。そもそも、2機のライデンはいつの間にやら集積所のコーナーに追いつめられているではないか／サルベンは自らの迂闊さを呪った。バイモルフ機の奇妙な挙動に注意をそがれ、彼我の位置関係の把握がおざなりになっていたのだ。しかし、当然そんなことは言い訳にもならない。どうする？
「サルベン、ちょっと、援護して」やにわにバイモルフ機はドルカスの群に向かって漠然と前進を開始した。
「正気？」彼の進行方向からは、迫る敵に対して隔壁沿いのフリースペースをつき、その包囲環を脱出しようという意図が読みとれた(※16)。確かに妥当な選択だったが、成功する可能性は彼らの位置関係と機動性能の差からみて非常に低い。だからといって見殺しにすることもできない。サルベン機も前進する。だが、5機のドルカスは2機のライデンを分断包囲するつもりらしい。V字隊形で、先行するバイモルフ機を招じ入れていく。その後、V字編隊の最右翼のドルカスがバイモルフ機の頭を押さえ込もうと、側面から接近していった。この敵機は十分に距離を詰めたところで、満を持してハンマーによる旋回攻撃（※17）を仕掛けてきた。百発百中のタイミングである。だが、バイモルフ機は跳んだ。彼はジャンプによって、アタックを仕掛けてきたドルカスを易々とやり過ごしたのである。その後、着地してさらに数メートル、壁際に向かって前進した(※18)。V字隊形右翼の2機は、慌てて彼の頭を押さえ込もうと転進し、スパートをかけようとする。微妙な瞬間（※19)、ライデンは、らしからぬ俊敏さでいきなり左に転進、一気にブーストをかけて急加速した（※20)。ドルカスは反応できなかった。バイモルフは、彼を捕捉しようと躍起になって再度回頭している敵ドルカスの背後数メートルを悠々と通り抜け、包囲環の突破を果たした（※21)。バイモルフ機のボディ・コントロールは少々唐突だったが、非常に優雅だったのでサルベンは素直に感心した。しかし、直後に彼のライデンが180°回頭してレーザーを放つのを見て、今度は本気でびっくりしてしまった。彼が初めて撃った／ しかも援護のために（※22)／
「サルベン、ぼやぼやしない／」
　彼女は我に返った。直進する彼女の前方に丸腰のドルカスが突っ立っている(※23)。作業的なレーザー照射。あっさりと撃破。
「／」眼前をバイモルフの第二射が横切る。サルベンを捕捉していた右斜め後方の敵機に命中、転倒する。これでサルベン機に直接脅威となる追手は左斜め側方から接近するヤツだけだ。彼女はくずおれる敵の鼻先をフルスピードで駆け抜ける(※24)。後方で敵同士の鈍い衝突音がする。かまわず前進。バイモルフ機が速度を落とし、彼女が追いつくのを待っている。その先には舞い戻ってきたリットー機とレイサム機が待っていた。

（この項続く）

※17：いわゆる、メガスピンハンマー(M.S.H.）である。
※18：＃１と進路が交錯する時点で、バイモルフは跳躍してやり過ごした。これを見て＃４と＃５の両機はライデンの前進を阻止すべく隔壁側にやや転進した。＃２と＃３はそのまま前進してバイモルフの退路を断とうとしている。図中、星印がバイモルフの踏切ポイント。

【図13:ジャンプでかわすバイモルフ機】
※19：２機のドルカスが重心を左にシフトしたときの、ジャストタイミング
※20：着地したバイモルフ機は、ここでいきなり進路を変え、隔壁から離れる方向でドルカス＃４の背後を通過するコースを選択し、ブーストをかけた。

【図14:方向転換するバイモルフ機】
※21：＃４と＃５の両機は隔壁に向かって全速前進していたので、バイモルフの急な転進に対して対応が遅れた。慌てて急制動、時計回り旋回で追随しようとしている。＃２、＃３も同様に急制動、反時計回りで逃走するライデンを捕捉しようとしている。しかし、この間にバイモルフ機はドルカス＃４の背後を素早く抜けてしまっている。更に、時計回りにドルカス＃４に向き直ろうとしている。角度差から言って、バイモルフの方が早く敵を捕らえることができる。一方、後続するサルベン機も敵機群への接近を行っている。
※22：バイモルフは絶妙の位置取りを行った。彼は、自らを射界に捕らえることのできる２機（＃１と＃２）のドルカスに対して、他の旋回中の機体（＃３と＃４）を利用して死角を形成させた。
※23：その後、後続のサルベン機を狙撃しうる敵（＃４）に対して攻撃を加えたのである。サルベン機の方は、バイモルフの援護を受けた後、バイモルフに向き直ろうとする敵（＃３）に対して一撃を浴びせた。
※24：後続するサルベン機の敵包囲環からの脱出を援護するため、バイモルフはドルカス＃１に対して攻撃を加えた。その直後、サルベンはブーストをかけて転倒するドルカス＃３の鼻先を通過した。このコースは、彼女を追随するドルカス＃２を、転倒している＃３に引っかけることができるため、これを振り切るにはベストであった。ちなみに、＃３と＃４は擱座、あるいは転倒している。

SEGA もう体験したか？ 驚愕の体感筐体ウェーブランナー!!

セガAM1研 だいなまいと!

SEGA AM R&D DEPT. #1 OFFICIAL

今回は、インターネット発信の「ダイナマイト刑事」情報を誌上で紹介。巷のアーケードでその大きさとリアルさが反響を呼んでいる「ウェーブランナー」の3コースもお見せするぞ!

ダイナマイト刑事

●セガ●稼動中●ST-V基板

インターネットでダイナマイト刑事クイズ実施中!!

もうセガのホームページにはアクセスしてみただろうか？ ここではセガサターンに関する情報はもちろん、アーケード作品もフォロー! その中にある「ダイナマイト刑事」の項目を見ると……なんとキャンペーンが展開されている。要チェックだ!!

「What's New」の中に「ダイナマイト刑事」のページが……。

刑事ルトクイズのキャンペーンは終わったが、問題は今でも見られるぞ。次のキャンペーンも開催中。

セガインターネット・ホームページ
http://www.sega.co.jp

刑事ルトクイズ・鳳凰編問題

第壱問●業務用ゲーム「ダイナマイト刑事」の販売部による発売予定日はいつだったか？
A. 七月七日
B. 七月拾日
C. 七月拾弐日

第弐問●「ダイナマイト刑事」の操作系を正確且つ簡単に言うと？
A. 1レバー（4方向）＋3ボタン（パンチ・キック・ボンバー）
B. 1レバー（8方向）＋3ボタン（ジャンプ・パンチ・キック）
C. 1レバー（倒せ!）＋3ボタン（叩く!・叩く!・叩く!）

第参問●「ダイナマイト刑事」に決まる「一つ前」のタイトルは何か？
A. デッド オア アライブ
B. デッドリー クライシス
C. ダイナマイト アンド デス

第四問●「ダイナマイト刑事」の前身とも言える「デッドライン」のロケテストが行われていたのは次のどこか？
A. 新宿スポーツランドNo.3
B. ハイテクセガ渋谷
C. ハイテクセガプライム

第五問●では、「ダイナマイト刑事」のロケテストが行われていたのは次のどこか？
A. 池袋ギーゴ
B. ハイテクランドセガ代々木
C. ハイテクランドセガ秋葉原

第六問●「ダイナマイト刑事」のアメリカ版のタイトルは何か？
A.「DIE HARD TRILOGY」
B.「DYNAMITE DETECTIVE」
C.「DIE HARD ARCADE」

第七問●では、「ダイナマイト刑事」のヨーロッパ版のタイトルは何か？
A.「DYNAMITE DETECTIVE」
B.「DIE HARD ARCADE」
C.「DIE HARD TRILOGY」

第八問●それじゃぁ、「ダイナマイト刑事」のアジア版のタイトルは何か？
A.「DIE HARD ARCADE」
B.「DYNAMITE DETECTIVE」
C.「DIE HARD TRILOGY」

第九問●「ダイナマイト刑事」の2P側キャラの名前は何か？
A. シンディ＝サンデイ
B. シンディ＝ローバー
C. シンディ＝ホリデイ

第拾問●「ダイナマイト刑事」の中でテロリストがビルを占拠したのはいつか？
A. 2015/12/31 17:00
B. 2015/12/31 17:30
C. 2015/12/31 17:45

男の導火線に火をつけろ!

「ダイナマイト刑事」のページでは、ストーリー解説、設定、CGギャラリー、カタログといった貴重な資料が目白押し! 中でも刑事達の秘密は必見。ここでは、いかにして「ダイナマイト刑事」が制作されたかを、セガの某偉い人やセールスマンなども登場して、"実話"で語っているのだ。メチャ笑えるぞ(?)。また、「巡査時代の刑事達」は懐かしさ大爆発だ! これを見逃すテはない!!

ダイナマイト刑事

▶▶▶ ストーリー ◀◀◀
▶▶▶ 設定 ◀◀◀
▶▶▶ CGギャラリー ◀◀◀
▶▶▶ カタログ ◀◀◀
▶▶▶ 刑事達のひみつ ◀◀◀

―俺の導火線にこんなに速く火をつけた奴はお前だけだぜ!

ブルーノ＝デリンジャ 2015/11/10
ダイナマイト刑事

クイズに答えてハガキを送ろう

刑事ルトクイズ・鳳凰編は9月末日に終了したが、サタマガは独自に期間を延長! 答えを記入したハガキを編集部まで送ろう。正解者の中から抽選で3名にAM1研オリジナルグッズをプレゼント!!
〈あて先〉〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱ セガサターンマガジン編集部「刑事ルトクイズ」係まで。10月24日消印有効だ。

ウェーブランナー

●セガ●稼動中●MODEL2基板

アーケードで一際存在感の大きい、セガでは久々の大型筐体「ウェーブランナー」。本物のマリンジェットのボディを使用したリアル感あふれるこのゲームは、アーケードにいながら水面を突っ走る感覚を体に刻み込んでくれる。選べるコースは3種類。今回はそのコースマップも掲載しているぞ。

逆走もお約束のように可能。残りプレイ時間が追加されないので、あまり意味はないけど。

レバーはアクセルのみ。減速する時はアクセルを緩めれば、波の抵抗でスピードダウンする。

視点も操者の視点と後方視点の2種類を用意。自分の好みで切り替えよう。

カーブも基本的にハンドル操作のみでOK。もちろん筐体を傾ければさらに速く曲がれる。

初級コース

初級コースは完走を目指すだけならば、さほど難しくないので初心者にはオススメ。きついカーブもなく、ストレートも長いので、気分良くアクセル全開で周遊することができるぞ。しかし、逆に仕掛けが少ないので、1位になるにはコーナーで少しでもタイムを縮める操作を行えないと、難しいかもしれない。

初心者でもクリア可能な楽々コース

スタートはいきなり全開で。エンジンの振動が体に伝わり、すごく気持ちがいい。

少しでももたつくと、後ろからあっさり抜かれてしまうぞ。

ジャンプ中は操者が、空中でさまざまなポーズをとる。

中級コース

前半と後半にヘアピンカーブがあるので、このコースからは機敏なハンドル操作に体重移動も使いこなさなければ完走は無理。また、このコースはレース途中から徐々に夕暮れになり、スタート時とゴール時では違った印象を受ける。

洞窟や滝の美しさに目を引かれる!!

洞窟に入ると視界も薄暗く変化。緩やかなカーブになっているので見とれているなよ。

並々と流れている滝の奥には不思議な石像が見える。

きついコーナーはアウト・イン・アウトで攻めないとクリアは難しい。

上級コース

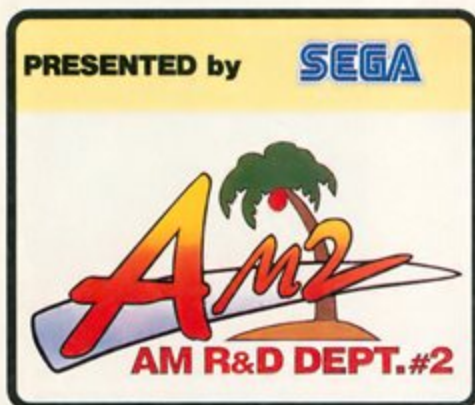
このコースは幅が狭いうえ、急コーナーが数多く組み合わされたテクニカルなレイアウトになっている。変則的に設置された小ジャンプ台やS字コーナーも2つ用意されているので、初心者はクリアさえも難しいだろう。

タイトなコースはアクセルワークが命!!

上級コースは市街地の海岸沿いを走る。飛行場や橋など近代的な建築物が見られる。

ビルの地下を抜けるコースもある。もちろん柱にぶつかればタイムロスになるぞ。

急コーナーが連続する上級コースは、ハンドル操作とアクセルワークをフル活用せよ。

ファンタスティック!!

セガAM2研 OFFICIAL CORNER Express Neo

Vol.31

いよいよ全技公開間近の「VF3」は、今回もキッチリフォロー。今回は第2回セガエイジス対談や「VFキッズ」コンボつく～る最優秀作品を発表など目白押し！

Virtua Fighter 3 今回はいきなり「VF3」最新コマンド特集だ！

今日の時点で公開された新技がコレ。次号ではいよいよ全固有技を公開するから期待して待っててね。

AKIRA YUKI 結城晶

追加公開された技は全キャラ中でもっとも少ないが、これだけでも十分戦える　使い所を研究しよう

No.	技名	コマンド	攻撃判定	備考
1	★ 上歩衝掌(じょうほしょうしょう)	⇦⇨Ⓟ	上	酔い覚まし
2	上歩頂肘(じょうほちょうちゅう)	⇨Ⓟ	中	
3	裡門頂肘(りもんちょうちゅう)	⇦⇨Ⓟ	中	
4	躍歩頂肘(やくほちょうちゅう)	⇦⇨⇨Ⓟ	中	
5	揚炮(ようほう)	⬃⬂Ⓟ	中	
6	猛虎硬爬山(もうここうはざん)	⬇⇨Ⓟ	中	
7	白虎双掌打(びゃっこそうしょうだ)	⬇⇦⇨Ⓟ	中	
8	★ 馬歩衝靠(まほしょうこう)	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
9	★ 鶴山崩捶(ちょうざんほうすい)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
10	★ 貼山靠(てんざんこう)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓔ	中	
11	独歩頂膝(どっぽちょうしつ)	Ⓚ+Ⓖ(Ⓖ離す)	中	
12	連環腿(れんかんたい)	⇦⇨ⓀⓀ	中中	
13	★ 龍槍式(りゅうそうしき)	⬂Ⓚ+Ⓖ	中	
14	★ 馬歩頂肘(まほちょうちゅう)	(龍槍式ヒットorガード後)⬂Ⓟ	中	
15	鉄山靠(てつざんこう)	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
16	★ 捜下崩捶(そうかほうすい)	⬃Ⓟ+Ⓚ	下	
17	開胯(かいこ)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上	ガードはずし
18	撃歩翻胯(げきほほんこ)	⇩Ⓟ+Ⓖ	中	ガードはずし
19	[illegible](ほうげきうんしんそうこしょう)	[illegible]	中(※)	
20	心意把(しんいは)	⬃⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
21	鷂子穿林(ようしせんりん)	⇦⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	崩し投げ
22	大纏崩捶(だいてんほうすい)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
23	★ 獅子抱月(ししほうげつ)	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ可
24	進歩里胯(しんぽりこ)	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	崩し投げ
25	順歩翻胯(じゅんほほんこ)	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	崩し投げ
26	★ 弓歩頂肘(きゅうほちょうちゅう)	(敵側面から)Ⓟ+Ⓖ	横投げ	
27	★ 大截江(だいせっこう)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	背後キャッチ投げ	
28	外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓟ返し	正構え
29	揚炮(ようほう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓟ返し	逆構え
30	☆ 単翼頂(たんよくちょう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓚ返し	
31	上歩衝靠(じょうほしょうこう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	中段Ⓟ返し	正構え
32	背歩裏肘(はいほりちゅう)	⬃Ⓟ+Ⓚ	中段Ⓚ返し	逆構え
33	★ 旋風双撞(せんぷうそうしょう)	⬃Ⓟ+Ⓚ	膝返し	
34	☆ 外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	⬃Ⓟ+Ⓚ	肘返し	
35	翻身単打(ほんしんたんだ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段Ⓟ返し	
36	双拍手(そうはくしゅ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段Ⓚ返し	
37	搜下炮(そうかほう)	(敵ダウン時)⬂Ⓟ	追い打ち攻撃	

直線的な打撃技が多く、かわしを多用されるとまずい状況になる。避ける相手には貼山靠が有効だ。

30 単翼頂(たんよくちょう) ⇦Ⓟ+Ⓚ

【上段Ⓚ返し】基本技の上段蹴り（Ⓚ）のほか、ラウの線登裏旋脚やカゲの旋蹴りもこの単翼頂で返すことができる。

34 外門頂肘(がいもんちょうちゅう) ⬃Ⓟ+Ⓚ

【肘返し】⬃Ⓟ+Ⓚのコマンドは中段攻撃全般を返すものだが、この外門頂肘は肘による攻撃を返した場合の動作だ。

PAI CHAN パイ・チェン

そろそろ蒼下捶や撃燕掛塔からの2択だけではきつくなってきたパイ。攻撃を読んで返し技も使おう

No.	技名	コマンド	攻撃判定	備考
1	裏圏捶(りけんすい)	⇦Ⓟ	上	酔い覚まし
2	★ 上歩冲掌(じょうほちゅうしょう)	⇨Ⓟ	中	
3	穿冲拳(せんちゅうけん)	⬂Ⓟ	中	
4	★ 燕子双掌(えんしそうしょう)	⇨⇨Ⓟ	中	
5	★ 燕青虎双破(えんせいこそうは)	⬇⇨Ⓟ	中	
6	双拳旋風腿(そうけんせんぷうたい)	ⓅⓅⓀ	上上上	
7	連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)	ⓅⓅⓅⓀ	上上上上	
8	★ 連環高端脚(れんかんこうたんきゃく)	ⓅⓅⓅ➡Ⓚ	上上上上	
9	連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	ⓅⓅⓅ⇦Ⓚ	上上上中	
10	連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	上上上下	
11	★ 蒼下捶(そうかすい)	⬂Ⓟ	下	
12	★ 蒼下連環脚(そうかれんすいきゃく)	⬂ⓅⓅⓀ	下上上	
13	★ 蒼下連捶掌(そうかれんすいしょう)	⬂ⓅⓅ⇨Ⓟ	下上中	
14	高端脚(こうたんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	上	
15	旋風牙(せんぷうが)	Ⓚ+Ⓖ	上	
16	燕陣旋風脚(えんじんせんぷうきゃく)	⇨Ⓚ+Ⓖ	上	
17	騰登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	(しゃがみ→立ち中に)Ⓚ	中	
18	背転脚(はいてんきゃく)	⇦Ⓚ	中	
19	※ 転身背転脚(てんしんはいてんきゃく)	⬃Ⓚ+Ⓖ	中	
20	燕旋蹴(えんせんしゅう)	⬇Ⓚ+Ⓖ	下	
21	★ 翻身掃脚(ほんしんそうきゃく)	⬃Ⓚ+Ⓖ	下	
22	★ 虎燕擺脚(こえんはいきゃく)	ⓀⓀ	上中	
23	★ 飛燕弾腿(ひえんだんたい)	⇨⇨ⓅⓀ	中上	
24	★ 燕舞連脚(えんぶれんきゃく)	⇨Ⓚ+Ⓖ	中中	
25	飛燕烈脚(ひえんれっきゃく)	⬂ⓀⓀ	中中	
26	★ 連旋裏旋脚(れんせんりせんきゃく)	⇩ⓀⓀ	下上	
27	★ 連旋掃脚(れんせんそうきゃく)	⬇ⓀⓀ	下下	
28	★ 雷震入林(らいしんにゅうりん)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
29	倒身陰掌(とうしんいんしょう)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
30	旋風燕陣(せんぷうえんじん)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
31	天地頭落(てんちとうらく)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
32	★ 空烈天鳳(くうれつてんほう)	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
33	撃燕掛塔(せいえんかとう)	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	崩し投げ
34	★ 飛燕翻胯(ひえんほんこ)	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	崩し投げ
35	★ 背身桃掌(はいしんちょうしょう)	(敵側面から)Ⓟ+Ⓖ	横投げ	
36	燕風輪陽(えんぷうりんしょう)	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	崩し投げ
37	★ 春燕掛塔(しゅんえんかとう)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	崩し投げ
38	螺旋按掌(らせんあんしょう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓟ返し	
39	燕旋擺柳(えんせんはいりゅう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓚ返し	
40	★ 飛燕擺柳(ひえんはいりゅう)	⬃Ⓟ+Ⓚ	肘返し	
41	架脚旋転(かきゃくせんてん)	⬃Ⓟ+Ⓚ	中段Ⓚ返し	
42	★ 膝転倒海(しつてんとうかい)	⇩Ⓟ+Ⓚ	膝蹴り返し	

使いやすいのでつい頼ってしまいがちな蒼下連捶掌だが、1発目から2発目まではディレイがきかないので返し技を食らいやすい。蒼下捶で止めたり、他の技も積極的に使って攻めよう。飛燕単脚、燕子双掌、背転脚あたりも牽制に使えるぞ。

19 転身背転脚(てんしんはいてんきゃく) ⬃Ⓚ+Ⓖ

【中段攻撃】相手に背中を向け、背転をしながら蹴りを繰り出すトリッキーな攻撃。技が出た後は正面に向き直る。

LION RAFALE リオン・ラファール

リオンで追加された技は七星跳飛捕蝉のみ。一応は「3」の新技だが、上段投げなので戦い方に影響なし。

No.	技名	コマンド	攻撃判定	備考
1	双耳旋風(そうじせんぷう)	⇨Ⓟ+Ⓚ	上	酔い覚まし
2	泰山双拘手(たいざんそうこうしゅ)	⇨Ⓟ+Ⓚ	上	酔い覚まし
3	磨盤手(まばんしゅ)	⇨Ⓟ+Ⓔ	上	
4	連環穿掌(れんかんせんしょう)	ⓅⓅⓅ	上上中	
5	★ 連捶掃手(れんすいそうしゅ)	ⓅⓅ⇩Ⓟ	上上下	
6	穿陰掌(せんいんしょう)	⬂Ⓟ	中	
7	落撃掌(らくげきしょう)	⬃ⓅⓅ	中中	
8	箭疾歩(せんしっぽ)	⇨⇨Ⓟ	中	
9	★ 疾歩昇穿手(しっぽしょうせんしゅ)	⬇⇨Ⓟ	中	
10	縦跳穿掌(じゅうちょうせんしょう)	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	
11	盤肘(ばんちゅう)	⇨Ⓟ	中	
12	★ 盤肘連環手(ばんちゅうれんかんしゅ)	⇨ⓅⓅ	中中	
13	★ 転身蟷螂連脚(てんしんとうろうれんきゃく)	⬂ⓅⓅⓀ	中中中	
14	★ 進歩蟷螂掃手(しんぽとうろうそうしゅ)	⇨⬂Ⓟ	下	
15	倒歩背掃手(とうほはいそうしゅ)	⬃Ⓟ+Ⓚ	下	
16	斜歩斜掃捶(しゃほしゃそうすい)	⇩Ⓟ+Ⓔ	下	
17	偸歩掃手(とうほそうしゅ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下	
18	騰撃捶(とうげきすい)	⬂Ⓟ	下	
19	騰撃連捶(とうげきれんすい)	⬂ⓅⓅ	下下	
20	連掃勾手(れんそうこうしゅ)	⬊ⓅⓅ	下下	
21	★ 連旋脚(れんせんきゃく)	ⓀⓀ	上上	
22	勾首提膝(こうしゅていしつ)	⇨Ⓚ	中	
23	閃転空脚(せんてんくうきゃく)	⬂Ⓚ	中	
24	転身穿陰脚(てんしんりょういんきゃく)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
25	掛蹈腿(かとうたい)	⇧ⓀⓀ	中上	
26	★ 斧刃連端脚(ふじんれんたんきゃく)	⇨⇨ⓀⓀ	中中	
27	疾地掃腿(しっちそうたい)	⬃Ⓚ+Ⓖ	下	
28	後掃腿(こうそうたい)	⬇Ⓚ+Ⓖ	下	
29	登旋脚(とうせんきゃく)	⇩ⓀⓀ+Ⓖ	下上	
30	穿弓腿(せんきゅうたい)	⬃Ⓚ	下下	
31	前掃腿(ぜんそうたい)	⇩ⓀⓀ	下下	
32	破刀手執腿(はとうしゅしゅうたい)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
33	※ 七星跳飛捕蝉(しちせいちょうひほぜん)	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
34	七星天分肘(しちせいてんぶんちゅう)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
35	★ 飛天双空脚(ひてんそうくうきゃく)	⬃⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
36	採取砲靠(さいしゅほうこう)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
37	★ 登山翻手脚(とざんほんしゅきゃく)	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
38	転身双勾手(てんしんそうこうしゅ)	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
39	★ 擺下尖転(はいかせんてん)	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	崩し投げ
40	★ 翻身提膝(ほんしんていしつ)	(敵側面から)Ⓟ+Ⓖ	横投げ	
41	連勾手背襲(れんこうしゅはいしゅう)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	
42	★ 落穿手(らくせんしゅ)	(敵ダウン時)⬂Ⓟ	追い打ち攻撃	

閃転空脚はダウンした相手にも当たる便利な技。しかし、あまり連発しすぎると近い間合いでは前転起きで、遠い間合いでは後転起きでかわされてしまう。あくまでも対戦を楽しみたいなら、倒れた相手への追い打ちとして1回だけ入れよう。

33 七星跳飛捕蝉(しちせいちょうひほぜん) ⬃Ⓟ+Ⓖ

【上段投げ】相手の膝を踏み台にして胸あたりに登り、体重をかけて倒す投げ技。抜けられにくいので重宝する？

※記事中のコマンドは　⇨＝レバーを短く入力　➡＝レバーを長く入力　Ⓖ＝ガード　Ⓟ＝パンチ　Ⓚ＝キック　Ⓔ＝かわし　ボタンを表し、すべて自キャラが右向きの場合となっています。
※技表中の★は「3」で追加された新技、☆は今号で公開された「2」からの技、※は今号で公開された「3」の新技です。

SARAH BRYANT サラ・ブライアント

空中コンボが入りにくくなったサラ。最近はドラゴンスマッシュキャノンで浮かせ直すのが流行とか。

No.	技名	コマンド	攻撃判定	備考
1	★ ムーンサルト	⇙Ⓟ	移動技	
2	スゥエースマッシュ	Ⓟ+Ⓔ	上	
3	スナップサイドチョップ	⇘Ⓟ	上	酔い覚まし
4	☆ パンチハイキック	ⓅⓀ	上上	
5	パンチサイドキック	Ⓟ⇩Ⓚ	上中	
6	ダブルパンチスナップキック	ⓅⓅⓀ	上上上	
7	コンボ・ライジングニー	ⓅⓅⓅⓀ	上上上中	
8	コンボ・サマーソルトキック	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	上上上中	
9	コンボ・ライジングキック	ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ	上上上中	
10	ライジングエルボー	⇨Ⓟ	中	
11	★ エルボーサイドチョップ	⇨Ⓟ⬉Ⓟ	中上	酔い覚まし
12	★ エルボーヒールソード	⇨Ⓟ⇨Ⓚ	中中	
13	ダブルジョイントバット	⇨ⓅⓀ	中中	
14	サマーソルトキック	⇙Ⓚ	中	
15	★ ドラゴンスマッシュキャノン	⇗Ⓚ	中	
16	★ フルスピンダイブ	⇧(⇗)Ⓚ	中	
17	ニーキック	⇨Ⓚ	中	
18	ダブルステップニー	⇨Ⓚ⇨Ⓚ	中中	
19	ダッシュニー	⇨⇨Ⓚ	中	
20	ライジングニー	⬇⇨Ⓚ	中	
21	※ ライジングニーコンボ	⬇⇨ⓀⓀ	中中	
22	※ ランニングニー	(走り中)Ⓚ+Ⓖ	中	走り攻撃
23	スピンキック	Ⓚ+Ⓖ	中	
24	サイドフックキック	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	
25	★ スピンエッジキック	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
26	★ スピンヒールソード	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	
27	トルネードキック	⇗Ⓚ+Ⓖ	上	
28	ラウンドキック	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	
29	ステップラウンドキック	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
30	レッグスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
31	★ ロースピンキック	⇘Ⓚ+Ⓖ	下	
32	ハイキック・ストレート	ⓀⓅ	上上	
33	★ ダブルスラストキック	ⓀⓀ	上上	
34	ダブルキック	⇨Ⓚ	上上	
35	ダブルスピンキック	⬇⇨ⓀⓀ	上上	
36	イリュージョンキック	⬉ⓀⓀ	中上	
37	ミラージュキック	⬉ⓀⓀⓀ	中上上	
38	☆ ジャックナイフキック	⇩Ⓚ	中	
39	ジャックナイフサイドキック	⇩ⓀⓀ	中中	
40	★ トーキックジャックナイフ	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	中中	
41	★ ダブルローキック	⬇ⓀⓀ	下下	
42	ネックブリーカードロップ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
43	★ ライトニングニースマッシュ	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
44	★ レッグホールドスロー	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
45	★ シェルブレイクエルボー	(敵側面から)Ⓟ+Ⓖ	横投げ	
46	※ ローリングフェイスクラッシュ	⇙Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	
47	バックドロップ	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	
48	バックドロップ	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	背後下段投げ	

4 パンチハイキック ⓅⓀ

【上上２段攻撃】上段のパンチから上段キックへの連続技。

22 ランニングニー (走り中)Ⓚ+Ⓖ

【走り中段攻撃】走ってからダッシュニーを食らわせる技。

21 ライジングニーコンボ ⬇⇨ⓀⓀ

【中中２段攻撃】ライジングニーの降りぎわにニーキックを出す。２発目は着地寸前まで遅らせることができるぞ。

46 ローリングフェイスクラッシュ ⇙Ⓟ+Ⓖ

【キャッチ投げ】斜め前方へ走って相手の首をつかみ、半回転しながら地面へ倒れ込む。よろけさせてから狙おう。

JACKY BRYANT ジャッキー・ブライアント

コンビネーションの種類を見切られると危険なキャラ。ディレイを使い、高度な戦いを目指そう。

No.	技名	コマンド	攻撃判定	備考
1	★ スイッチステップ	⇩⇩	軸足組み替え	
2	スゥエーフック	Ⓟ+Ⓔ	上	
3	スマッシュフック	⇘Ⓟ	上	
4	★ ライトニングストレート	⇘ⓅⓅ⇨Ⓟ	上上上	
5	★ ライトニングフック	⇘ⓅⓅⓅⓅ	上上中上	
6	スピニング・バックナックル	⇦Ⓟ	上	
7	ダブルスピンナックル	⇦ⓅⓅ	上上	
8	スピニング・アームキック	⇦ⓅⓀ	上上	
9	スピニング・スラントバックナックル	⇦Ⓟ⇙Ⓟ	上下	
10	スピニング・ロースピンキック	⇦Ⓟ⇩Ⓚ	上下	
11	パンチスピンキック	(軸足左時)ⓅⓀ	上上	
12	☆ パンチサイドキック	(軸足右時)ⓅⓀ	上中	
13	パンチロースピンキック	Ⓟ⇩Ⓚ	上下	
14	フラッシュピストンパンチ	ⓅⓅⓅ	上上上	
15	★ ジャブダブルストレート	ⓅⓅ⇩Ⓟ	上上上	
16	ダブルパンチスナップキック	ⓅⓅⓀ	上上上	
17	★ コンボ・バックナックルスピン	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	上上上上	
18	コンボ・エルボー	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上上中	
19	コンボ・エルボースピンキック	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	上上中上	
20	★ ダブルパンチニーキック	ⓅⓅ⇨Ⓚ	上上中	
21	★ ダブルパンチロースピンキック	ⓅⓅ⇩Ⓚ	上上下	
22	ライジングエルボー	⇨Ⓟ	中	
23	エルボースピンキック	⇨ⓅⓀ	中上	
24	★ エルボーナックルスピンキック	⇨ⓅⓅⓀ	中上上	
25	★ エルボーナックルロースピンキック	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	中上下	
26	ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中	酔い覚まし
27	※ ビートキックスピン	Ⓟ+ⓀⓀ	中上	
28	★ ビート＆ナックルスピン	Ⓟ+ⓀⓅⓀ	中上上	
29	★ ビート＆ナックルロースピン	Ⓟ+Ⓚ⇩Ⓚ	中上下	
30	スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	上	
31	スピニングキック・ロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ	上下	
32	ダブルスピニングキック	ⓀⓀ	上上	
33	★ ２ウェイスピンキック	Ⓚ⇩Ⓚ	上下	
34	★ コンボ・ナックルスピンキック	ⓀⓅⓀ	上上上	
35	★ コンボ・ナックルロースピン	ⓀⓅ⇩Ⓚ	上上下	
36	ニーキック	⇨Ⓚ	中	
37	トーキック	⇩Ⓚ	中	
38	ダッシュハンマーキック	⇨⇨Ⓚ	中	
39	サイドフックキック	⇦Ⓚ	中	
40	サマーソルトキック	⇖Ⓚ	中	
41	ミドルスピンキック	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
42	★ スピンヒールソード	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	
43	★ ダブルミドルキック	⬉ⓀⓀ	中中	
44	ライトニングキック	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ	中中中上上	
45	※ ライトニングストーム	⇖Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ	中中中上上	
46	※ ライトニングロー	⇖Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀ⇩Ⓚ	中中中上下	
47	スラントバックナックル	⇙Ⓟ	下	
48	レッグスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
49	スラントロースピンキック	⇙ⓅⓀ	下下	
50	★ ダブルローキック	⬇ⓀⓀ	下下	
51	ネックブリーカードロップ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
52	ニーストライク	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
53	※ サディスティックハンギングニー	⇖⇖Ⓟ+Ⓚ	上段投げ	
54	★ ネックスラッシング	(敵側面から)Ⓟ+Ⓖ	横投げ	
55	※ ウォールフェースクラッシュ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	壁投げ	壁が前
56	フェースクラッシャー	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	

魅せ技のライトニングストームは対戦でも役立つ。

53 サディスティックハンギングニー ⇖⇖Ⓟ+Ⓚ

【上段投げ】相手の首を絞めながら背中へ膝蹴りを入れる。

55 ウォールフェースクラッシュ ⇨⇨Ⓟ+Ⓖ

【壁投げ(上段)】相手を壁へ追い詰めたら狙いたい投げだ。

46 ライトニングロー ⇖Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀ⇩Ⓚ

【中中中上下５段攻撃】ライトニングストーム(旧称ライトニングキックセカンド)の最後が下段の蹴りに変化した技だ。

KAGE-MARU 影丸

そろそろ対戦でも弧延落が投げ抜けされるようになってきた。浮霞や刀霞なども使わないとダメか？

No.	技名	コマンド	攻撃判定	備考
1	側弾(そくだん)	⇘Ⓟ	上	
2	★ 螺旋(らせん)	⇨Ⓟ	上	
3	★ 螺旋裏蹴り(らせんうらげり)	⇨ⓅⓀ	上中	
4	散弾撃(さんだんげき)	ⓅⓅⓅ	上上上	
5	烈掌脚(れっしょうきゃく)	ⓅⓅⓀ	上上上	
6	散弾裏蹴り(さんだんうらげり)	ⓅⓅⓅⓀ	上上上中	
7	散弾風神脚(さんだんふうじんきゃく)	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	上上上中	
8	★ 散弾螺旋裏蹴り(さんだんらせんうらげり)	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	上上上中	
9	肘打ち(ひじうち)	⇨Ⓟ	中	
10	★ 岩斬破(がんざんは)	⬉Ⓟ	中	
11	落閃刃(らくせんじん)	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
12	落閃刃返し(らくせんじんがえし)	(落閃刃後)Ⓟ+Ⓚ	上	酔い覚まし
13	風閃刃(ふうせんじん)	Ⓟ+Ⓚ	中	酔い覚まし
14	★ 旋風刃(せんぷうじん)	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	
15	★ 葉隠閃刃(はがくれせんじん)	⇖Ⓟ+Ⓚ	中	
16	※ 影刃(かげやいば)	⇨⇩⇙Ⓟ	中	
17	幻葉(げんよう)	⇨Ⓚ+Ⓖ	上	
18	旋蹴り(つむじげり)	⇩Ⓚ+Ⓖ	中	
19	水車蹴り(すいしゃげり)	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	
20	葉呀龍(はがりゅう)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
21	旋風蹴り(せんぷうげり)	⇖Ⓚ	中	
22	浮身膝蹴り(ふしんひざげり)	⬇⇨Ⓚ	中	
23	★ 裏水車(うらすいしゃ)	⇖Ⓚ+Ⓖ	中	
24	★ 円月蹴り(えんげつげり)	⇙Ⓚ+Ⓖ	中	
25	地走り(じばしり)	⇘Ⓚ	下	
26	※ 地滑り(じすべり)	(走り中)➡Ⓚ	下	走り攻撃
27	雷龍飛翔脚(らいりゅうひしょうきゃく)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下	
28	回転地擦り脚(かいてんじずりきゃく)	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓚ	下	
29	後転地擦り脚(こうてんじずりきゃく)	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓚ	下	
30	流影脚(りゅうえいきゃく)	⇦⇨Ⓚ	下	
31	針鼠弾(しんそだん)	⇩⇩⇩⇩Ⓟ(1回以上)	下下下…	
32	刀霞(かたながすみ)	⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
33	影霞(かげがすみ)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
34	★ 浮霞(ふがすみ)	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
35	★ 順逆自在(じゅんぎゃくじざい)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵背後へ移動
36	弧延落(こえんらく)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
37	★ イズナ落とし(いずなおとし)	(弧延落後)⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
38	★ 霧霞(きりがすみ)	(敵側面から)Ⓟ+Ⓖ	横投げ	
39	★ 闇霞(やみがすみ)	(敵背後立ち)⇩Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	
40	★ 浮身乱弾撃(ふしんらんだんげき)	⇙Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	
41	葉裏霞(はうらがすみ)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	
42	葉裏霞(はうらがすみ)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	背後下段投げ	
43	小手返し(こてがえし)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓟ返し	正構え

弧延落からの空中コンボは種類が豊富。平地なら浮身膝蹴り→パンチ→裏水車や、幻葉→散弾裏蹴りなどを狙っていこう。バウンド中への地滑りも効果的？

相手を大きくよろけさせる技がほとんどないため、投げのチャンスが少ないカゲ。大ダメージが見込める弧延落を狙うには、散弾撃(ⓅⓅⓅ)や螺旋を当て、中段攻撃を警戒させる必要がある。

26 地滑り(じすべり) (走り中)➡Ⓚ

【走り下段攻撃】走りながらⓀを入力すると、スライディングのような足払いが出る。ダメージも大きく強力な技だ。

16 影刃(かげやいば) ⇨⇩⇙Ⓟ

【中段攻撃】大きくしゃがんだ後に高く跳ね上がり、同時に拳を突き上げる打撃技。低い位置にも攻撃判定がある。

※記事中のコマンドは ⇨=レバーを短く入力 ➡=レバーを長く入力 Ⓖ=ガード Ⓟ=パンチ Ⓚ=キック Ⓔ=かわし ボタンを表し、すべて自キャラが右向きの場合となっています。
※技表中の★は「3」で追加された新技、☆は今号で公開された「2」からの技、※は今号で公開された「3」の新技です。

WOLF HAWKFIELD ウルフ・ホークフィールド

対戦でジャイアントスイングを抜ける人が出始めた。キャッチやリストロッククローも使いこなそう。

No.	技名	コマンド	攻撃判定	備考
1	★エルボーバット	⇦Ⓟ	上	
2	レベルバックチョップ	Ⓟ+Ⓚ	上	
3	★トマホークチョップ	⇧Ⓟ	上	酔い覚まし
4	★トマホークフラッシュ	⇨Ⓟ+Ⓚ	上	酔い覚まし
5	アックスラリアート	⇨Ⓟ+Ⓔ	上(強)	
6	ショルダーアタック	⇦⇨Ⓟ	上(強)	
7	★スクリューラリアート	⇦⇙⇩⇘⇨ⓅⓅ	上上	
8	1、2、アッパー	ⓅⓅⓅ	上上中	
9	エルボースマッシュ	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上上上	
10	★コンボエルボーバット	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇨Ⓟ	上上上上	
11	★アローナックル	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	
12	ソニックアッパー	⇘Ⓟ	中	
13	バーティカルアッパー	⬊Ⓟ	中	
14	★コメットフック	⇘Ⓟ	中	
15	ボディーブロー	⇨Ⓟ	中	
16	★ドラゴンフィッシュブロー	⇨ⓅⓅ	中上	酔い覚まし
17	リバーススレッジハンマー	⬇⇨Ⓟ	中	
18	★ショートショルダー	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
19	★グリズリーラリアット	⇘Ⓟ+Ⓚ	下	
20	ネックカットキック	Ⓚ+Ⓖ	上	
21	★ダブルハイキック	ⓀⓀ	上上	
22	フライングニールキック	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
23	ローリングソバット	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
24	フロントロールキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
25	ニーブラスト	⇨Ⓚ	中	
26	ドロップキック	⇩Ⓚ	中	
27	ロー・ドロップキック	⇨⇩Ⓚ	下	
28	ボディースラム	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
29	スタイナーズスクリュードライバー	⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
30	ジャイアントスイング	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
31	★リストロッククロー	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
32	★スライディングレッグシザース	(敵側面から)Ⓟ+Ⓖ	横投げ	
33	★キャッチ	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	組みつき技
34	★サンダーファイヤーパワーボム	(キャッチ後)Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
35	★スリングショットフロントスープレックス	(キャッチ後)⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
36	★フロントネックチャンスリー	(キャッチ後)⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
37	★プッシュ(正面)	(キャッチ後)⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	突き飛ばし
38	★チェンジ	(キャッチ後)⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	背後組みつき
39	★プッシュ(背後)	(チェンジ後)⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	突き飛ばし
40	ジャーマンスープレックス	(チェンジ後)Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
41	★タイガースープレックス	(チェンジ後)⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
42	※カーフブランディング	(チェンジ後)⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
43	※サイクロンホイップ	(敵側面から)⇦⇨(or⇨⇦)Ⓟ+Ⓖ	横上段投げ	
44	※クロスアームブリーカー	(敵側面しゃがみ)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	横下段投げ	
45	フランケンシュタイナー	⇨Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	
46	★アームホイップ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	
47	サイドスープレックス	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
48	タイガードライバー	⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
49	ダブルアームスープレックス	⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
50	ジャーマンスープレックス	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	
51	ジャーマンスープレックス	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	背後下段投げ	
52	ドラゴンスープレックス	(敵後ろ向き)⇨Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	
53	★ダブルクロー	(敵ダウン時)⇨Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	
54	ドラゴンスクリュー	⇘Ⓟ+Ⓚ	中段Ⓚ返し	
55	★キャプチュード	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段Ⓚ返し	

相手倒れていて足や頭がが遠い場合、ダウン投げが入りにくい。頭側へ移動してから狙ってみよう。

43 サイクロンホイップ (敵側面から)⇦⇨(or⇨⇦)Ⓟ+Ⓖ

【横投げ(上段)】相手側面からの上段コマンド投げだ。

44 クロスアームブリーカー (敵側面しゃがみ)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

【横投げ(下段)】しゃがむ相手への腕ひしぎ逆十字固め。

42 カーフブランディング (チェンジ後)⇧Ⓟ+Ⓖ

【投げコンボ】チェンジで相手の背後に回ってから前斜め下とⓅ+Ⓖを入力。高低差を考えて使えばダメージ倍増!?

JEFFRY McWILD ジェフリー・マクワイルド

投げ技でダウンさせてからのデビルリバースクローは意外と避けられやすい。よく見て狙おう。

No.	技名	コマンド	攻撃判定	備考
1	★トルネードハンマー	⇦⇨Ⓟ	上	酔い覚まし
2	★ケンカフック	⇦⇨Ⓟ	上	酔い覚まし
3	★コンボケンカフック	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上上上	
4	1、2、アッパー	ⓅⓅⓅ	上上中	
5	ヘルスタップ	Ⓟ+Ⓔ	上	
6	★マシンガンヘルスタップ	Ⓟ+ⒺⓅ+ⒺⓅ+Ⓔ	上上上	
7	ヘッドアタック	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	上	
8	ストマッククラッシュ	⇦⇘Ⓟ+Ⓚ	中	
9	★ライジングハンマー	⇨⇘ⓅⓅ	中中	
10	★ミドルヘルスタップ	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
11	★ヘルダンクハンマー	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	
12	エルボースタンプ	⇦Ⓟ	中	
13	エルボーバット	⇨Ⓟ	中	
14	エルボーハンマー	⇨Ⓟ⇨Ⓟ	中中	
15	ダッシュエルボー	⇨⇨Ⓟ	中	
16	エルボーアッパー	⇨⇨ⓅⓅ	中中	
17	★ケンカアッパー	⇘⇘Ⓟ	中	
18	バーティカルアッパー	⬊Ⓟ	中	
19	スマッシュアッパー	⇘Ⓟ	中	
20	ダブルアッパー	⇘ⓅⓅ	中中	
21	★コンボケンカアッパー	⬊ⓅⓅⓅ	中中中	
22	ケンカキック	⇨⇨Ⓚ	中	
23	ヒールアタック	⇦⇨Ⓚ	中	
24	ニーアタック	⇨Ⓚ	中	
25	※ランニングヒップアタック	(走り中)Ⓚ+Ⓖ	中	
26	※ランニングボディープレス	(走り中)Ⓟ+Ⓚ	中	
27	★ニーハンマー	⬅ⓀⓅ	中上	
28	トーキック	⇩Ⓚ	中	
29	トーキックハンマー	⇩ⓀⓅ	中中	
30	★キリングトーキックハンマー	ⓀⓀⓅ	上中中	
31	★ダッキングロー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
32	★ローキック	⇘Ⓚ+Ⓖ	下	
33	パワースラム	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
34	ボディーリフト	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
35	★スパインバスター	⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
36	★ボックスロー	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
37	★マシンガンハンマー	⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
38	フロントバックブリーカー	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
39	★タックル	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
40	スプラッシュマウンテン	⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
41	★ココナッツクラッシュ	(敵側面から)Ⓟ+Ⓖ	横投げ(上段)	
42	※アームブリーカー	(敵側面から)⇨⇨(or⇨⇨)Ⓟ+Ⓖ	横投げ(上段)	
43	※コルクスクリューナックル	(敵側面しゃがみ)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	横投げ(下段)	
44	★マシンガンタックル	(壁際正面)⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	壁投げ	自キャラ正面に壁
45	★ウォールダイブスロー	(壁際背面)⇨Ⓟ+Ⓖ	壁投げ	自キャラ背面に壁
46	★ヘッドクラッシュ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
47	トリプルヘッドバッド	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
48	トーキックスプラッシュマウンテン	(トーキックヒット後)⇨⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
49	★リフトアップスロー	(ストマッククラッシュヒット後)⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
50	アイアンクロー	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
51	パワーボム	⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
52	マシンガンニーリフト	⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
53	バックブリーカー	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	
54	バックブリーカー	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	背後下段投げ	
55	★デビルリバースクロー	(敵ダウン時)⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	

ヘルダンクハンマーは対戦で重要な技だが、安直に下段投げを狙っても回復される場合が多いぞ。

43 コルクスクリューナックル (敵側面しゃがみ)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

【横投げ(下段)】相手の頭を両足で挟み、拳を叩きつける。

26 ランニングボディープレス (走り中)Ⓟ+Ⓚ

【走り中段攻撃】小ダウン攻撃と同じ動作で体当たりする。

42 アームブリーカー (敵側面から)⇨⇨(or⇨⇨)Ⓟ+Ⓖ

【横投げ(上段)】相手の腕を自分の肩に乗せ、勢いをつけて折る豪快な技。通常の横投げよりもダメージは大きい。

LAU CHAN ラウ・チェン

攻めの基本は浮かせ技だが、中段と上段を折り交ぜたコンビネーションのディレイも効果があるぞ。

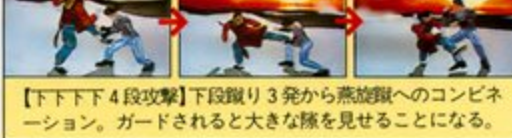
No.	技名	コマンド	攻撃判定	備考
1	★虎槍掌(こそうしょう)	⇘⇨Ⓟ	上	酔い覚まし
2	★双虎烈破(そうこれっぱ)	⇘Ⓟ+Ⓚ	上	
3	肘撃(ちゅうげき)	⇨Ⓟ	中	
4	★鳳凰槍掌(ほうおうそうしょう)	⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ	中上	酔い覚まし
5	※穿脚連環虎掌(せんきゃくれんかんこしょう)	⇘Ⓚ⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ	中中上	
6	斜下掌(しゃかしょう)	⇘Ⓟ	中	
7	斜上掌(しゃじょうしょう)	⬊Ⓟ	中	
8	順歩冲掌(じゅんほちゅうしょう)	⇘⇘Ⓟ	中	
9	騰空斜掌(とうくうしゃしょう)	⇧Ⓟ	中	
10	★飛燕転身掌(ひえんてんしんしょう)	⇦⇨Ⓟ	中	振り向き攻撃
11	★飛燕旋風脚(ひえんせんぷうきゃく)	⇦⇨ⓅⓀ+Ⓖ	中中	振り向き攻撃
12	★燕子掌(えんししょう)	⇦⇦⇨Ⓟ	中	
13	★背旋連掌(はいせんれんしょう)	Ⓟ⇨Ⓟ	上中	
14	連拳旋風牙(れんけんせんぷうが)	Ⓟ(ヒット中)Ⓚ+Ⓖ	上上	
15	連拳燕旋蹴(れんけんえんせんしゅう)	Ⓟ(ヒット中)⇩Ⓚ+Ⓖ	上下	
16	双拳旋風腿(そうけんせんぷうたい)	ⓅⓅⓀ	上上上	
17	連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)	ⓅⓅⓅⓀ	上上上上	
18	連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	上上上中	
19	連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ	上上上下	
20	旋風牙(せんぷうが)	Ⓚ+Ⓖ	上	
21	★虎龍転身脚(こりゅうてんしんきゃく)	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓚ+Ⓖ	上	
22	★燕陣旋風脚(えんじんせんぷうきゃく)	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	上	振り向き攻撃
23	腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	(しゃがみ→立ち中に)Ⓚ	中	
24	虎脚背転(こきゃくはいてん)	⇨Ⓚ	中	
25	空虎脚(くうこきゃく)	⇘Ⓚ+Ⓖ	中	
26	烈火虎尖脚(れっかこせんきゃく)	⇧Ⓚ	中	
27	騰空虎尖脚(とうくうこせんきゃく)	⇘Ⓚ	中	
28	地掃腿(ちそうたい)	⇨⇩Ⓚ	下	
29	燕旋蹴(えんせんしゅう)	⬇Ⓚ+Ⓖ	下	
30	★連蹴旋風牙(れんしゅうせんぷうが)	ⓀⓀ	上上	
31	★転身裏旋脚(てんしんりせんきゃく)	⇩ⓀⓀ	下上	
32	★連旋掃脚(れんせんそうきゃく)	⬇ⓀⓀ	下下	
33	※連旋転身掃脚(れんせんてんしんそうきゃく)	⬇ⓀⓀ⇩ⓀⓀ+Ⓖ	下下下下	
34	★雷震入林(らいしんにゅうりん)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
35	柳車旋転(りゅうしゃせんてん)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
36	転身巴陰掌(てんしんはいんしょう)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
37	★大地倒蹴(だいちとうしゅう)	⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
38	柳手掛塔(りゅうしゅかとう)	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	崩し投げ
39	★転身双把掌(てんしんそうはしょう)	(敵側面から)Ⓟ+Ⓖ	横投げ	
40	★猛虎背蹴(もうこはいしゅう)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	

相手を浮かせた後の追い打ちは、高さによって入れる技を使い分けよう。カウンターならパンチからの技、ノーマルヒットの場合は下段蹴り系が入りやすいぞ。

相手の体力を一気に減らすなら空中コンボを狙うべきだが、「3」のラウは浮かせなくても十分に戦える。特に微妙な間があく穿脚連環虎掌や鳳凰槍掌、背旋連掌などは直線的な攻撃ながらも強力だ。また、飛燕転身掌や燕陣旋風脚といった振り向き攻撃からの振り返り攻撃も対戦では有効だ。

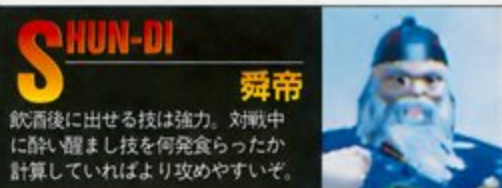
5 穿脚連環虎掌(せんきゃくれんかんこしょう) ⇘Ⓚ⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ

【中上上3段攻撃】中段蹴りからパンチ→虎槍掌へとつながるコンビネーション。途中で止めて別の技につなぐのだ。

33 連旋転身掃脚(れんせんてんしんそうきゃく) ⬇ⓀⓀ⇩ⓀⓀ+Ⓖ

【下下下下4段攻撃】下段蹴り3発から燕旋蹴へのコンビネーション。ガードされると大きな隙を見せることになる。

※記事中のコマンドは ⇨=レバーを短く入力 ➡=レバーを長く入力 Ⓖ=ガード Ⓟ=パンチ Ⓚ=キック Ⓔ=かわし ボタンを表し、すべて自キャラが右向きの場合となっています。
※技表中の★は「3」で追加された新技、☆は今号で公開された「2」からの技、※は今号で公開された「3」の新技です。

SHUN-DI 舜帝

飲酒後に出せる技は強力。対戦中に酔い醒まし技を何発食らったか計算していればより攻めやすいぞ。

No.	技名	コマンド	攻撃判定	備考
1	★ 仰飲酒(ぎょういんしゅ)	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	酒飲み技	実行後飲酒
2	座盤鉄(ざばんてつ)	⇩⇩	移動技	座る
3	★ 宙舞落穿脚(ちゅうぶらくせんきゃく)	(座盤鉄後)Ⓚ	中	
4	★ 座飲酒(ざいんしゅ)	(座盤鉄後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	酒飲み技	実行後飲酒
5	転倒立(てんとうりつ)	⇨⇘⇩⇙⇦	移動技	逆立ち
6	★ 宙舞身(ちゅうぶしん)	⇩Ⓟ+Ⓚ	移動技	逆立ち
7	★ 転身酔酒靠(てんしんすいしゅこう)	(逆立ち後)Ⓟ+Ⓚ	中	
8	★ 双衝腿(そうしょうたい)	(逆立ち後)Ⓚ+Ⓖ	中	
9	倒身連脚(とうしんれんきゃく)	(逆立ち後)Ⓚ	中	
10	★ 翻身双仙腿(はんしんそうせんたい)	(逆立ち後)Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	
11	★ 横寝(おうしん)	⇦⇘⇩⇙⇨	移動技	寝る
12	★ 涅槃旋脚(ねはんせんきゃく)	(横寝後)Ⓚ	中	
13	★ 涅槃双掃脚(ねはんそうそうきゃく)	(横寝後)➡Ⓚ	中	
14	※ 仰身倒腿(ぎょうしんとうたい)	(横寝後)ⓀⓅⓀ	中中中	
15	※ 連撃下蹴(れんげきかしゅう)	(横寝後)ⓀⓅ⇩Ⓚ	中中下	飲酒後のみ
16	後身避払手(こうしんひふっしゅ)	⇦ⒺⓅ	上	
17	向側後避双手(こうそくこうひそうしゅ)	⇦ⒺⓅ+Ⓚ	上	
18	横掃撃(おうそうげき)	⇦Ⓟ	上	
19	叉手連環撃(さいしゅれんかんげき)	ⓅⓅⓅ	上上中	
20	連載顎手(れんさいがくしゅ)	⇨⇨ⓅⓅⓅ	上上上	
21	★ 連撃後掃腿(れんげきこうしゅうたい)	ⓅⓅ⇩ⓀⓀ	上上下上	飲酒後のみ
22	★ 何仙姑(かせんこ)	⇨Ⓟ(ⓅⓅ)Ⓚ	上中上中	酔い覚まし(4)
23	仰飲杯手(ぎょういんはいしゅ)	⇘Ⓟ	中	
24	月牙叉撃(げつがさいげき)	⬊Ⓟ	中	
25	挑腕撩拳(ちょうわんりょうけん)	⇩⇘⇨Ⓟ	中	
26	★ 浸歩酔硬手(しんぽすいこうしゅ)	⇦⇘Ⓟ	中	
27	★ 酔仙手(すいせんしゅ)	Ⓟ+Ⓚ	中	
28	★ 酔仙連蹴(すいせんれんしゅう)	Ⓟ+ⓀⓀ	中中	
29	転身双冲掌(てんしんそうちゅうしょう)	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	ヒット後飲酒
30	★ 騰空飛天砲(とうくうひてんほう)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	飲酒後のみ
31	背旋肘(はいせんちゅう)	⇘Ⓟ	下	
32	★ 背旋肘回下脚(はいせんちゅうかいかきゃく)	⇘ⓅⓀ	下下	
33	★ 連飛跳撃(れんひちょうげき)	ⓀⓀ	上上	
34	★ 連蹴開手(れんしゅうかいしゅ)	ⓀⓀⓅ	上上上	
35	★ 連蹴背下掌(れんしゅうはいかしょう)	ⓀⓀ⇩Ⓟ	上上下	
36	背倒連旋脚(はいとうれんせんきゃく)	⇦Ⓚ+Ⓖ	上上	
37	仰身倒腿(ぎょうしんとうたい)	⇨Ⓚ	中	
38	★ 空飛双単蹴(くうひそうたんしゅう)	⇩Ⓚ	中	
39	龍尾脚(りゅうびきゃく)	⇘Ⓚ	中	
40	旋子(せんし)	⇩Ⓚ	中	
41	宙舞双転脚(ちゅうぶそうてんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	中	
42	★ 斜側連脚(しゃそくれんきゃく)	⇨Ⓚ+Ⓔ	中	
43	倒脚(とうきゃく)	⇩Ⓚ+Ⓖ	中	
44	翻身連旋脚(はんしんれんせんきゃく)	⇨Ⓚ+Ⓖ	中中中	
45	単飛跳撃(たんひちょうげき)	Ⓚ+Ⓖ	中	
46	横掃手(おうそうしゅ)	Ⓚ+ⒼⓅ	中上	
47	前旋掃腿(ぜんせんそうたい)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下	飲酒後のみ
48	連環前旋掃腿(れんかんぜんせんそうたい)	⬇Ⓟ+ⓀⓀⓀ	下下下	飲酒後のみ
49	旋風掃腿(せんぷうそうたい)	⬇Ⓚ+Ⓖ	下	
50	後蹴連腿(こうしゅうれんたい)	⇘ⓀⓀ	下上	
51	酔歩転身肘(すいほてんしんちゅう)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	ヒット後飲酒
52	倒腰裏肘(とうしゅうりちゅう)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
53	★ 転身纏胯(てんしんそうこ)	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	崩し投げ
54	★ 転身双鶏脚(てんしんそうけいきゃく)	⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	飲酒後のみ
55	★ 転身倒腰裏肘(てんしんとうしゅうりちゅう)	(敵側面で)Ⓟ+Ⓖ	横投げ	
56	★ 捲纏裏(かんしょうり)	(敵後ろ向き立ち)Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	
57	★ 螺旋酔肘(らせんすいちゅう)	(敵ダウン時)⇘Ⓟ	追い打ち攻撃	
58	★ 騰空仙山(とうくうせんざん)	(敵ダウン時)⇦⇩Ⓟ	ダウン攻撃	

14 仰身倒腿(ぎょうしんとうたい) (横寝後)ⓀⓅⓀ

【中中中3段攻撃】涅槃旋脚→酔仙連蹴へとつなぐ連続技。

51 酔歩転身肘(すいほてんしんちゅう) Ⓟ+Ⓖ

【上段投げ】酒飲み技のわりには意外と抜けられにくい。

15 連撃下蹴(れんげきかしゅう) (横寝後)ⓀⓅ⇩Ⓚ

【中中下3段攻撃】涅槃旋脚→酔仙手→下段蹴りへとつなぐ技。3発目をノーマルヒットさせてもダウンは奪えない。

AOI UMENOKOUZI 梅小路葵

葵で勝つには、相手に寸止めからの投げを意識させることが重要。相手の状態を見て技を決めよう。

No.	技名	コマンド	攻撃判定	備考
1	上勢流旋掌(じょうせいりゅうせんしょう)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上	寸止め可/酔い醒まし
2	★ 横打(おうだ)	⇨Ⓟ+Ⓚ	上	
3	★ 横周肘当て(おうしゅうひじあて)	➡Ⓟ+ⓀⓅ	上	寸止め可(2)
4	二連突横肘(にれんとつおうちゅう)	ⓅⓅⓅ	上上上	寸止め可(3)
5	二連突蹴脚(にれんとつくきゃく)	ⓅⓅⓀ	上上上	
6	★ 二連突横打(にれんとつおうだ)	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上上中	寸止め可(3)
7	連突小太刀(れんとつこだち)	ⓅⓅⓅⓀ	上上上中	寸止め可(3)
8	★ 連突錦車(れんとつきぬぐるま)	ⓅⓅ➡ⓅⓅ	上上中中	寸止め可(4)
9	連突草薙(れんとつくさなぎ)	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	上上上下	寸止め可(3or4)
10	★ 平手(ひらて)	Ⓟ+ⓀⓅ+ⓀⓅ+Ⓚ	上上上	酔い醒まし
11	袖伸剣(そでしんけん)	⇘Ⓟ	中	
12	無双破(むそうは)	⬊Ⓟ	中	
13	飛蝶(ひちょう)	⇨Ⓟ	中	
14	旋桜(つむじざくら)	⇨ⓅⓅ	中中	寸止め可(2)
15	衣車(ころもぐるま)	⇨⇨Ⓟ	中	寸止め可
16	★ 両止(りょうし)	⇩⇩Ⓟ	中	
17	鳳凰手(ほうおうしゅ)	⇘Ⓟ+Ⓚ	中	
18	浮桜(ふざくら)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
19	雷神破(らいじんは)	⇨Ⓚ	中	
20	鎖鎌(くさりがま)	ⓀⓀ	上中	
21	雲蹴り(くもげり)	⇨ⓀⓀ	中上	
22	草薙(くさなぎ)	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	寸止め可
23	★ 踵切り(かかとぎり)	⇘Ⓚ	下	
24	小当(こあて)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
25	★ 木の葉落とし(このはおとし)	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
26	六段帯取(ろくだんおびとり)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
27	円月巴(えんげつは)	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
28	合気投げ(あいきなげ)	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
29	綾手捕り(あやてどり)	(敵側面から)Ⓟ+Ⓖ	横投げ	
30	※ 脇絡み(わきからみ)	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	1段目
31	※ 蝶絡み(ちょうからみ)	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	1段目
32	手極め倒身(てきめとうしん)	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
33	杉倒(すぎたおし)	(敵後ろ向き立ち)Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	
34	転身入身(てんしんにゅうしん)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓟ返し	正構え時
35	★ 渦捻り(うずねり)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓟ返し	逆構え時
36	★ 楔落とし(くさびおとし)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓚ返し	正構え時
37	★ 枝割き(えださき)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓚ返し	逆構え時
38	裏扇流(うらせんりゅう)	(敵背後から上段Ⓚ)⇦Ⓟ+Ⓚ	背後上段Ⓚ返し	
39	裏小手返し(うらこてがえし)	(敵背後から上段Ⓟ)⇦Ⓟ+Ⓚ	背後上段Ⓟ返し	
40	龍の顎門(りゅうのあぎと)	⇦Ⓟ+Ⓚ	肘返し	正構え時
41	★ 蔦かずら(つたかずら)	⇖Ⓟ+Ⓚ	中段Ⓚ返し	正構え時
42	★ 扇裂き(おうぎざき)	⇦Ⓟ+Ⓚ	中段Ⓚ返し	逆構え時
43	★ 落葉舞(おちばまい)	⇖Ⓟ+Ⓚ	膝返し	正構え時
44	★ 風車輪(ふうしゃりん)	⇖Ⓟ+Ⓚ	膝返し	逆構え時
45	扇流(せんりゅう)	⇙Ⓟ+Ⓚ	下段Ⓟ返し	正構え時
46	★ 羽折(うせつ)	⇙Ⓟ+Ⓚ	下段Ⓟ返し	逆構え時
47	★ 楓落とし(かえでおとし)	⇙Ⓟ+Ⓚ	下段Ⓚ返し	正構え時
48	★ 水月(すいげつ)	⇙Ⓟ+Ⓚ	下段Ⓚ返し	逆構え時
49	羽朧(はおぼろ)	⇖Ⓟ	上段Ⓚいなし	逆構え時
50	★ 流制手(りゅうせいしゅ)	⇦Ⓟ	上段Ⓟいなし	逆構え時
51	★ 小波(こなみ)	⇖Ⓟ+Ⓚ	上段肘膝いなし	
52	★ 小波(こなみ)	⇙Ⓟ+Ⓚ	下段肘膝いなし	
53	★ 半月車(はんげつぐるま)	⇖Ⓟ	中段Ⓚいなし	正構え時
54	枝砕き(えだくだき)	(敵ダウン時)⇘Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	足側仰向け
55	★ 雲水(うんすい)	(敵ダウン時)⇘Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	足側うつ伏せ
56	★ 浮葉陣(ふようじん)	(敵ダウン時)⇘Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	頭側仰向け
57	★ 浮動陣(ふどうじん)	(敵ダウン時)⇘Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	頭側うつ伏せ
58	★ 縦手刀(たてしゅとう)	(敵ダウン時)⇘Ⓟ	追い打ち攻撃	

新たに追加された投げコンボの蝶絡みと脇絡み。この2つの技からつながる2段目、3段目の投げは各2種類ずつ。コマンドは次号で紹介できる？

30 脇絡み(わきからみ) ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ

【上段投げ】投げコンボの1段目で、さらにコマンドを追加すれば最高3段までの投げが完成する。投げ抜け可能。

31 蝶絡み(ちょうからみ) ⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ

【上段投げ】脇絡みと同じく、投げコンボの1段目。両方を使い分けることで、投げによる2択をかけられるのだ。

TAKA-ARASHI 鷹嵐

押しの強い鷹嵐だが、一気に押すのではなくディレイや相手の攻撃を避ける技を使って攻めよう。

No.	技名	コマンド	攻撃判定	備考
1	★ 突っ張り樽砕き(つっぱりたるくだき)	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上上中	
2	突っ張り(つっぱり)	ⓅⓅⓅⓅⓅⓅ	上上上上上上	
3	★ 突っ張り諸手(つっぱりもろて)	ⓅⓅⓅⓅⓅ⇨Ⓟ	上上上上上中	
4	肘当て(ひじあて)	⇨Ⓟ	中	
5	肘当て叩き(ひじあてたたき)	⇨ⓅⓅ	中中	
6	※ 播磨投げ(はりまなげ)	(肘当てヒット後)⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
7	諸手突き(もろてつき)	⇨⇨Ⓟ	中	
8	諸手突っ張り(もろてつっぱり)	⇨⇨ⓅⓅ	中上	
9	鐘突き(かねつき)	⇨Ⓟ	中	
10	髷龍(まげりゅう)	⇦⇨Ⓟ	中	
11	鬼殺し(おにごろし)	⇘Ⓟ	中	
12	※ 喉輪(のどわ)	(鬼殺しヒット後)⇦Ⓟ+Ⓚ	投げコンボ	
13	斬撃(ざんげき)	⇘⇘Ⓟ	中	
14	樽砕き(たるくだき)	⬇⇨Ⓟ	中	
15	羆爪(ひぐまづめ)	⬇⇨⇨Ⓟ	中	
16	髷張り手(まげはりて)	Ⓟ+Ⓚ	中	酔い覚まし
17	★ 中突っ張り(ちゅうつっぱり)	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
18	叩き込み(はたきこみ)	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	
19	氷柱割り(ひょうちゅうわり)	⇘Ⓟ+Ⓚ	中	
20	鬼勝ち上げ(かちあげ)	⇘Ⓟ+Ⓚ	中	
21	勝ち上げ(かちあげ)	⬊Ⓟ+Ⓚ	中	
22	※ 岩石ぶちかまし(がんせきぶちかまし)	(走り中)Ⓟ+Ⓚ	中	走り攻撃
23	露払い(つゆはらい)	⬇Ⓟ+Ⓚ	下	
24	丸太膝(まるたひざ)	⇨Ⓚ	中	
25	四股蹴り(しこげり)	⇨Ⓚ	中	
26	★ 蹴たぐり(けたぐり)	⇩Ⓚ	下	
27	上手投げ(うわてなげ)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
28	浴びせ倒し(あびせたおし)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
29	外掛け(そとがけ)	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
30	首投げ(くびなげ)	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
31	居反り(いぞり)	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
32	★ 合掌捻り(がっしょうひねり)	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
33	★ 褄取り(つまどり)	(敵側面から)Ⓟ+Ⓖ	横投げ	
34	四つ身(よつみ)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	組みつき技
35	櫓投げ(やぐらなげ)	(四つ身後)Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
36	外無双(そとむそう)	(四つ身後)⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
37	★ 二枚蹴り(にまいげり)	(四つ身後)⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
38	★ もろ差し(もろざし)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	組みつき技
39	★ 内無双(うちむそう)	(もろ差し後)Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
40	★ 二丁投げ(にちょうなげ)	(もろ差し後)⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
41	★ 蛙掛け(かわずがけ)	(もろ差し後)⇘Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
42	★ 呼び戻し(よびもどし)	(もろ差し後)⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
43	掴み投げ(つかみなげ)	⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
44	吊り落とし(つりおとし)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	
45	★ 小股すくい(こまたすくい)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	背後下段投げ	
46	★ 瓦砕き(かわらくだき)	(敵ダウン時)⇘ⓅⓅ	追い打ち攻撃	
47	★ 四股(しこ)	(敵ダウン時)⇘Ⓚ	追い打ち攻撃	
48	猫だまし(ねこだまし)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊上段攻撃	酔い覚まし
49	★ 猫だまし(ねこだまし)	⬇Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊中段攻撃	

打撃を食らっても倒れにくいが、カウンターで食らえばダメージも1.5倍。体力の残りに注意せよ。

6 播磨投げ(はりまなげ) (肘当てヒット後)⇦⇨Ⓟ+Ⓖ

【投げコンボ】肘当てをヒットさせた後にだけ出せる投げ技。相手が動けるようになってからコマンドを入力しよう。

12 喉輪(のどわ) (鬼殺しヒット後)⇦Ⓟ+Ⓚ

【投げコンボ】播磨投げと同じく、鬼殺しがヒットした後にだけ出る投げだ。入力のタイミングはやはり遅め。

22 岩石ぶちかまし(がんせきぶちかまし) (走り中)Ⓟ+Ⓚ

【走り中段攻撃】走った状態から繰り出される鷹嵐。間合いが離れたら積極的に狙っていきたい技の1つだ。

※記事中のコマンドは ⇨=レバーを短く入力 ➡=レバーを長く入力 Ⓖ=ガード Ⓟ=パンチ Ⓚ=キック Ⓔ=かわし ボタンを表し、すべて自キャラが右向きの場合となっています。
※技表中の★は「3」で追加された新技、☆は今号で公開された「2」からの技、※は今号で公開された「3」の新技です。

VF3 SPECIAL INTERVIEW

完成した「VF3」のサウンド

開発中から「VF3」のサウンドが変わるという話は出ていたが、その最終コンセプトはいかなるものだったのか？新メンバーとともに全解説。

光吉猛修 AM2研サウンドチーム 伊藤二三雄

AM R&D DEPT.#2 SOUND TEAM

●グレードアップした音質●

本誌■「VF3」がリリースされて、そろそろ反響とかも出てきているかと思いますが、最終的にアドバタイズとか、いろいろだいぶ変わっていた部分もありますよね。

光吉■プライベートショーの頃に比べて、一番変えたのはアドバタイズとかですね。最初は鈴木部長の好みでギターをメインにした感じにまとめていたんですが、担当からリズム中心でやるのもいいなっていう案が出まして、２曲用意した結果、今の形になりました。他の曲も、以前のものを聴いていた人はわかると思いますが、ほぼ全曲アレンジし直してまして、最終的なイメージはだいぶ変わっていると思いますね。

本誌■全体のコンセプトというのは、今回結局どういうものだったんでしょうか？

光吉■ひとことで言うと〝オムニバス〟っていう感じですね。前回のようなロック色というのは、ちょっと減らして、バラエティさや各ステージの個性を打ち出して、結構いろんな曲が入っているという印象ですね。そういう意味では、今回の「VF3」の曲は、キャラクターのための曲じゃなくて、ステージのための曲というイメージが強いですね。

本誌■力を入れていた効果音や音質の部分の成果は？

光吉■効果音は音質的に「２」よりかなり良くなっていると思いますね。MODEL３と新筐体ということで、かなり高いサンプリングレートでサンプリングできていますので、周囲のうるさい中でも結構音は通っているんじゃないかと。

本誌■ところで、伊藤さんはサウンドチームのニューフェイスのようですが、プロフィールをぜひ。

光吉■彼は伊藤「ふみお」といいます。今年の３月１日から僕たちと一緒にやってまして、「VF3」の曲も何曲かやってもらってます。

伊藤■今回は開発のちょっと後半からの途中参加でしたが、アレンジのほうでいろいろ頑張らせていただきました。特に、自分でイメージして、全体に合うものに仕上げていくという作業は、なかなか楽しくて、いろいろ勉強させてもらったように思います。

本誌■昨年は、「ダンシング・シャドウズ」といった展開もありましたが、今後の「VF」サウンドの展望などがありましたら。

光吉■今回の曲には、じつは元々歌のあったものを入れてたりするんですよ。今後はそのへんにちゃんと歌詞をつけて「VF3」のボーカルサウンドなんかをガンガンやってみたいと思いますね(笑)。

VF3サウンドトラック 10月23日発売

「VF2の時のサウンドトラックが好評でしたので、効果音とか細かいものに至るまで一通りそろえて入れてます(光吉)」という今回の「VF3」サウンドトラック(東芝EMI)。一番ベーシックに曲が収録されているから、10月23日の発売日は見逃せない。

Virtua Fighter 3 バーチャファイター３ サウンドCHECK

「本当はメロディーなしで全編リズムで押した感じにしたかった(光吉氏)」という「VF3」のサウンドだが、じつはまだ他にも、聴きどころやエピソードがあるのだ。声の出演、エンディング、お気に入りなど、最後にそのへんの話を光吉氏に聞いたぞ。

CHECK 1 影丸役に光吉氏復帰！

「あいかわらずガラスの声帯でだんだん声が出なくて(笑)。久々の出演にご満悦？

CHECK 2 お気に入りの曲は？

「全編リズムで押したかった」という光吉氏のお気に入りはジェフリーと葵面とか。必聴だ。

CHECK 3 エンディングも必聴

「今回は冒険してバラードでやったんですが、意外と内部で好評でしたね」。一度は聴こう！

VIRTUA FIGHTER KIDS COMBO TSUKUURU MASTERS

ついに決定！ これが最優秀作品だ！

バーチャファイターキッズ

●セガ
●発売中
●5,800円
●対戦格闘ゲーム

審査委員長 大崎 誠

正直なところ、こんなに多くの応募が来るとは思っていませんでした。しかし、すごいコンボがたくさん送られてきたので、報われた気持ちがしています。ありがとうございました。

3号にわたって続いたつく～るコンボコンテスト優秀作品発表、今号はついに最終発表です／ ちなみに最終選考はぎりぎりまで読者応募を募ったため、今回新たに発表となる作品も1作追加されました(パチパチ)。……とは言うものの、ラウに該当作がなかった点や不完全コンボが多かった(不完全の場合も、虚をつく見事な連係が少なかった)のは、編集部サイドとしてはちょっとサミシイところ。入賞した13人の方は「おめでとう!!」でした。

1 アキラ CPU向け即死5段コンボ

千葉県/永野卓巳

【鶴子穿林→中段キック→躍歩頂肘→連環腿・5段攻撃】……中段キックで振り向こうとした相手(特にCPU)に有効なコンボ。カウンターヒットした場合は即死もあるキツさだ。

2 アキラ パイ限定5段コンボ(カッコイイ！)

神奈川県/浴谷宏文

【順歩翻胯→独歩頂膝→右端脚→揚炮→PKキャンセル→鉄山靠の6段攻撃】……順歩→独歩で、他のキャラよりも高く浮き上がるパイならではの限定空中コンボ。見た目は◎。

3 アキラ おもしろ部門入賞・3連翻胯

長野県/下井由宏

【翻胯→翻胯→翻胯→大纏崩捶・4段攻撃】……崩し技の連続掛けは、アーケード版「VF2」初期の頃にも見られた懐かしい連係。実際には、技の間に回避できるスキが一瞬ある。

4 パイ 全キャラに入る空中連続技

大阪府/石村宏彰

【掣燕掛塔→燕陣旋風脚→飛燕端脚→雷陰掌打・4段攻撃】……崩し技から数多くのコンボが入るようになった「キッズ」のパイだが、この作品は見栄え重視で選ばれた作と言える。

5 カゲ 雷龍飛翔脚の当て方が絶妙

福岡県/安本和平

【弧延落→落刃返り→振り向きPKキャンセル→側弾Kキャンセル→雷龍飛翔脚・5段攻撃】……2種類のPKキャンセルをからめつつ、最後を雷龍で締める構成力が評価された。

6 カゲ 放屁コンボ(イラスト付き)

北海道/三田村圭一

【孤延落→落刃返り→背龍爪→裏連弾・4(本当は3)段攻撃】

大崎審査委員長が手放しで褒めたカゲの放屁コンボ(9/27日号)だが、このファニーなイラスト(?)を見れば一目瞭然。このセンスに委員長がホレたのも無理はない!?連係自体はオーソドックス。

7 ウルフ サラ、パイ限定5段コンボ

大阪府/石村宏彰

【ニーブラスト→踏み込みPG×3→ロードロップキック・5段攻撃】……コンボがヒットしにくい場合はPGの数を減らしたり、PG×2→ニーブラストにすると安定して入る。

8 ジェフリー これぞ極悪(？)投げコンボ

埼玉県/藤井幹人

【ダブルヘッドバッド→スプラッシュマウンテン→ストンピング】……ダブル～の後が連続技になる、珍しい投げコンボ。ケンカキック→ストマッククラッシュもオススメだとか。

9 サラ コンボクルクルバレリーナ

東京都/小野和行

【ニーキック→バックナックルターン→コンボライジングキック→(バックナックルターン)→ジャンピングニースタンプ・7段攻撃】……開発陣絶賛の、美しくも華麗なコンボ。

10 デュラル 脅威の7段・一発昇天コンボ

北海道/高杉弘三

【鶴子穿林→中段キック→躍歩頂肘→コンボエルボーサマーソルト・7段攻撃】……デュラルは予想通り、コンボ数・威力ともに全キャラ中最強ランク。コレも一発昇天コンボだ。

11 ジャッキー 中量級限定!?連係の一種です

宮城県/KEI

【PKキャンセル→スマッシュフック→ニーキック→サマーソルトキック→(サイドフックターン)→ジャンピングニースタンプ・5段連係】……下段パンチ始動もOK。

12 シュン 地味だけど数少ない連続技だ

神奈川県/米澤厚司

【挑腕倚拳→横掃撃→下段パンチ→旋風掃腿・4段攻撃】……数少ないシュンの連続技。通常は月牙叉撃から入るのがパターンだが、あえて挑腕から横掃撃へつなぐというのが渋い。

13 リオン ショートリプレイ時が見せ場

宮城県/KEI

【勾手連捶→登旋腿→後掃腿・5段連係】……登旋腿はガードされやすいが、決まるとショートリプレイがかかるのでハデな連係に見えるのがミソ。アイデア賞モノだ。

な、なんと…サターン版「VF2」の裏ワザ発見!!

■北海道/大和田春樹

「これはコンテストには関係ないのですが……」という前置きつきで、委員長が選んでくれたサターン版「VF2」の裏技だぞ。やり方は、まず1P／2Pの体力を無敵、時間無制限に設定し、サラステージでひたすら2Pカラーのシュンで酒を呑むだけ。最初は顔が赤くなるシュンだが、実は呑み続けると体の色も次第に変化していくのである。応募者からのビックリ情報だ。

ひたすらシュンで酒を飲む

転身双冲掌か酔歩転身肘を当てて、ひたすら酒を呑みまくろう。

30分くらい続けると…

15～16回目の飲酒で体の色が変化する。白っぽくなってるぞ!?

シュンの体の色が変化！

最終的には真っ白な体になってしまう。サターン版だけの裏技。

【コンボつく～る総評】 まずはたくさんのつく～るコンテスト御応募、ありがとうございました。コンテストも終盤では単なる連続技ではなく、効果的な連係作品も送られ、日増しに内容もレベルアップ。今後もつく～る作品の応募は受け付けますので、ぜひ送ってくださいね(発表はある程度量がそろえば行う予定です)。

はじめまして私が味皇です。良く見つけましたね、おめでとう。 あなたには特別にKIDSでは使用しなかった瞬おじいちゃん愛用のひょうたんをプレゼントしましょう。これでジャワティーを飲んで、さらに精進してください。

セガエイジス対談

当時のスタッフがサターン版を診断!

第2回 アウトラン

●セガ
●発売中(9月20日発売)
●3,800円
●RAC
●マルコン対応

1986年、本格的なムービング筐体とゲーム音楽とは思えない軽快なサウンドで一世を風靡した「アウトラン」。エイジス版の完成度を当時のスタッフが検分する。

Hiro師匠
鈴木裕とともに数々の体感ゲーム制作に参加。当時は車の挙動やエンディングなどを担当。

三船敏
セガの第一次サウンド黄金期を築いた伝説のコンポーザー。今回はエイジス版に自らアレンジ曲を作曲。

セガエイジス版「アウトラン」の特徴

家庭用機にはマークⅢ、メガドライブ、ゲームギア、PCエンジンなどに移植された「アウトラン」だが、ここまで完璧に移植されたのは今回が初めて。オプションは、海外/国内2つのコースの選択の他、オートマ仕様、各種難易度の設定など至れり尽くせりの充実度を誇る。他にもHiro師匠の全曲アレンジバージョンや、1/60秒描画モード(A、Cボタンをずっと押しながらオプションの国内、海外選択画面に入って"SMOOTH"を選ぶ)など内容は完璧。マルコン操作も◎。

本誌■まずはちょっといじってもらいましょうか。今回、オートマ仕様なんてのもついてるんですよ。
Hiro■1/60描画の"スムーズ"って気持ち悪いね。
本誌■(笑)。ところで、曲作りのことから始めようと思うんですが、当時ゲーム音楽ブームのはしりともなった「アウトラン」の曲っていうのは、どんな感じで作られていったんですか?
Hiro■最初、裕さんに言われたのは、曲の雰囲気を全部変えたいということでしたね。ジャンル的には、例えばロックとフュージョンというように、とにかく毎回違った雰囲気が欲しいと。で、一番最初に「スプラッシュウェーブ」に似た曲ができたんです。でも、それを裕さんに聴かせたら「違う」って言われて、次にイントロの部分をちょっと変えて聴かせたんですが、これも「違う」って言われて……。で、ようやく3回目でOKが出たんですね。その次にフュージョンの曲をということで、「パッシングブリーズ」の原型を作り始めたんですが、なかなかフュージョンにならなくてこちらも2~3回ぐらい作り直してようやくモノになったんです。で、最後は自分の好きなようにしていいっていうから、当時自分が好きだったラテンにしたら、一発でOKもらったんですよ。まあ、好きなものを作るのが一番いいということなんでしょうね。
本誌■当時、こういう長いBGMってなかったと思うんですが、そのへんの苦労などは?
Hiro■そうですね。それまでのゲームって、普通はサウンドデータなんて、そんなに使ってなかった時代ですから、BGMにあてられている容量もすごく小さかったんですよね。でも、この「アウトラン」って、1曲約5分もありましたから、3曲も入れちゃうともう容量がないんですよ。で、エンディング用にはバラードだろうって、「ラストウェーブ」がすでにできてたんですが、どうにもこうにも入らなかったんですね。裕さんにそれを言ったら、「しょうがないよね」って言われたんですが、どうしても入れたくて、データ圧縮をしてもらって、最後は何とか入ったんです。あの時あきらめてたら、あの曲は入らなかったんですよね。
本誌■それからもう10年も経ちますが……。
Hiro■昔の曲を聴いたんですけど、本当に単純なコードでやってるな、というのが第一印象でしたね。で、昔にCDとかで出たアレンジ曲も聴いたりして、今回はどうしようかなとか考えてたんですが、じつは僕自身の手で、アレンジを加えるのって、今回が初めてなんですよ。今まで出たアレンジ版って、みんな外部のアレンジャーの方がやってたものですから、僕自身がやるなら、自分らしさをどう出すかで、いろいろ悩みましたよ。
本誌■今回は、アレンジにどれぐらいの時間をかけられたんでしょうか?
Hiro■アレンジといっても、本来の仕事の合間にやってましたからね(笑)。だいたい1カ月、実質1週間というところでしょうか。ただ、やっぱりアレンジっていうのは、他人の曲だと大胆にで

'86年11月号「Beep!」(サタマガの前身)では衝撃的な筐体をスクープ。

アウトランこぼれ話

※1)衝撃的なムービング筐体

耳元の巨大なスピーカーやハンドルの動きに合わせて軽快に動く筐体。「アウトラン」登場以降、こうしたものが各社から続々と出たが、各部には現AM4研松野氏らの隠れた努力が大きいという。当時は廉価版もあり。

本格的な体感筐体時代の幕開けは、まさにここから始まったと言えよう。

※2)ギアガチャの真相

「当時は回転数とかを非常に厳密に作り込んでいったんですね。で、例えば290キロからいきなりギアをローに落としたら、回転数はいきなり落ちないで空回りするのが当たり前だねって部分まで再現してたんです。でも、それを利用してギアをローとハイでガチャガチャすると、スピードが落ちないでスリップ走行できることになっちゃって(三船)」。真相はこうだったのね。

どんな路肩やダートも最高速で抜けられるギアガチャ。「僕のバグ(三船)」というこれで「アウトラン」の寿命が1年近く伸びたというケガの巧妙も。

※3)曲選択画面のできるまで

「始めはテープかラジオで選択できるといいよねって話してたら、デザイナーがいいじゃんとか言って例の画面を作ってくれて。で、裕さんは"曲を選んでください"という表示を出そうって言ってたけど、ステアリングと手が出ているから、あえて出さなくてもわかるでしょうってことになって。逆に曲名を凝ってつけたのも、この画面があったからですね(Hiro)」

今見るとスゴい情けない絵だね(Hiro)」というこの画面。海外版コースに設定すると「選曲してください」とちゃんと出る。やはり外人には親切?

きるんですけど、自分が昔作った曲だと困ったことになかなかフレーズとか削れないんですね。だから、どんどんプラスするだけになっちゃって、行き詰まりやすかったかな。で、行き詰まったら本業をやって、忘れた頃にまたアレンジをやると(笑)。とりあえず今回はそんな感じでしたが、久しぶりの曲作りはやっぱり面白かったですね。
本誌■なるほど。そろそろ当時の思い出話なんかもお聞きしようかと思いますが、「アウトラン」の企画の出発点というのはそもそもどのへんから？
三船■最初企画書があったんですが、確かその時はドライブゲームじゃなくて、F1だったんです。だけど、そのうちF1から普通の公道を普通の車で走るというものに変わってきて、ヨーロッパ取材で、「アウトラン」の原型ができてきたんですね。
本誌■ゲームでは珍しくて、当時非常に話題を呼んだ海外取材というのは、誰が行ったんですか？
三船■当時はまだAMというのは、1研しかなかったですからね(※当時は、2研はCSのことをさした)。確か、裕さんと石井さん(※石井洋児・現CS研究開発本部副本部長)の2人が行ってました。
本誌■スタッフ的には「スペースハリアー」が終わって、そのまま同じチームでやった感じだったんでしょうか？
三船■デザイナー関係のスタッフや、入社1～2年目の新人さんが私を含めて多かったですね。
本誌■各コースが分岐していって、マルチエンディングになるとか、コースにアップダウンがあるとかいった、当時なかった斬新なアイデアは、どのへんから出てきたんですか？
三船■コースの分岐に関しては海外取材の前から言ってましたね。ボードの機能の中に、道路などの表示用にラスタスクロールが2枚分ありまして、分岐はそこから考えついたんです。アップダウンに関しては、単純に道路には起伏があるのが"普通"だから、やろうっていう感じでしたね。
Hiro■今考えると、裕さんは"普通"のことを"普通"ととらえてやろうと言い出すのが、スゴイところなのかもしれないですね。
本誌■車の動きに関してのこだわりというのは、どの程度まで、あったんでしょうか？
三船■コーナーリングの部分に関しては、裕さんがやってたんですが、僕が担当していたエンジン回りに関してはいろいろ言われましたね。ちゃんとトルクから計算しないとダメとか、回転数をコントロールしないとダメとかね。で、最初はタコメーターってデバック用に出していたんですが、これは出しといたほうがいいだろうってことになって、デザインをし直して採用したんです。でも、これが原因で例の"ギアガチャ"の裏技ができちゃったんですよ(※2)。開発の最初の頃は、ロウ、ミドル、ハイとギアが3速あった時もあったんですが、操作が難しくてボツになったんです。でも、オートマとかつければ入らなかったかもしれないですね。
本誌■このエイジス版には分岐の看板でスタートボタンを押すと、裕さんの名前と作った年月が出るなんていう裏技まで再現されてますがあれは？
Hiro■あれは、開発でデータのやりとりをやってる時に入れてたのがそのまま残ってたんでしょう。
本誌■背景とか、今見てもすごい新鮮なんですけど、当時あそこまで各コースで雰囲気を変えてたゲームもなかったですよね。
三船■あれも本当によく見ると、カラーチェンジのマジックが効いてまして(笑)。やっぱり容量が少ない時代でしたから、看板とか建物とかはうまくカラーチェンジで変えてあるんですよ。
本誌■思えば「アウトラン」は、音楽、ゲーム性、デザイン、筐体と、すべての面で時代を変えるほどのパワーがあった作品だと思いますが、そのへんは当時のみなさんの考えはいかがでした？
三船■「スペハリ」のように開発期間がなくて鬼気迫るものはなかったですけど、ロケテストの時から手応えはあったのは確かですね。
本誌■それでは次号は「アフターバーナー」編ということで。最後に採点もしてもらいましょうか。

当時スタッフのコメント

鈴木裕部長編

「『アウトラン』を作った時のテーマっていうのは、おおらかで優雅なゲームを作りたいというのがありました。僕も車は好きでしたし、実際壁とかにこすったりもしましたが、車ってそう簡単に爆発したりしないものなんですよね。でも、当時のゲームっていうのは、ちょっと敵車とこすっただけで、爆発するものばかりで(笑)。当時は特にコーナーのこの地点をギリギリで通らないと、もう死んじゃうっていうのが多かったので、もっと気楽に楽しんで心を豊かにできるものを作りたかったんですよ。今見ても、音楽とか、なかなかいいセン行ってるなぁと再認識できて嬉しいですね」

「たまにマラソンとかで、体をボロボロにして倒れちゃう人とかいますよね。あれはあれで感動的なんだけど、僕は本来のスポーツってもっと楽しいものだと思うんですよ。自分のペースで楽しんで1位を取る。『アウトラン』はそんな心の余裕を見つけてほしい作品ですね」

NEXT AGES IS…

Hiro師匠アレンジは入るのか⁉

セガエイジス最新作に待望の「ファンタジーゾーン」が決定。「まだ移植チームから依頼はきてませんが、時間が許すのなら、ぜひ今度もアレンジ曲をやりたいですね。ちなみにもしもやるんだったら、今度は歌モノを入れようと思ってまして、一応女の子2人のコーラスっぽいハモりの曲を考えてはいるんですよ(笑)。今度は曲数が多いので全曲できるかわかりませんが、個人的には楽しみですね(Hiro)」。これは期待大だぞ〃

「アウトラン」と同年の1986年に登場し、多くのファンをつかんだ「ファンタジーゾーン」。敵を倒してお金を貯め、武器をショップで購入するなど、斬新なアイデアも受け、Hiro師匠の軽快なラテンサウンドも名曲としていまだに支持する者も多い。来春は注目だ。

最終診断 自分のアレンジ曲は80点かな…

「全体からいくと、厳しくつけて90点ってとこですかね。曲とのバランスが悪いところがありまして、せめて曲の終わりぐらいフェードアウトしようよ、と思います。僕のアレンジ曲は自分で点をつけるなら80点。表現したいことはできたんですが、もう一歩の部分もあるんで」

「移植度でいうなら、もうここまでやってくれれば100点ですね。特にマルコンを使ったときの感触はかなりいいので。とりあえず僕らが10年も前に作った作品をここまで愛してくれて、ここまでこだわって移植してくれたことには、本当に感謝したいですね」

ここまで完璧に入って3,800円なら超安いモノ？

全4曲のアレンジ曲をHiro師匠が解説！

「当時は裕さんの注文が厳しかったんですよ」と語るHiro師匠だが、10年の時を超えて進化した今回のアレンジ曲の解説を最後に聞いてみたぞ。

MAGICAL SOUND SHOWER

「もともとはラテンが入ってる曲なんですけど、これのアレンジ版を作っている時にちょうど『セガ・ツーリング・カー・チャンピオンシップ』の作曲にも参加してたんですね。約2年ぶりの作曲だったんですが、それのジャンルがテクノだったんですよ。で、それまで僕はテクノが大嫌いで、あんなのは音楽じゃないって言ってたんですが、勉強のためにいろいろ聞いてたら、テクノも結構いいかな(笑)となりまして。で、いざこの曲のアレンジをやる時に、もろにラテンにしてしまうことも考えましたが、今ハマってるテクノを混ぜるのも面白いかな、と思ってできたのが今回のアレンジ曲です。僕がピアノ、光吉がシンセをやってる長いかけ合いソロも気持ちいいかなと思います」

PASSING BREEZE

「今回のアレンジ曲で、一番力の入ったのが、じつはこのパッシングブリーズです。本当のことを言うと、最初の頃はあんまりやる気が出ないで、ちょっとだけメロディを作ってほっといちゃったんですね。でもやらなきゃダメだと思いつつ、全然方針が決まらなくて、それならリズムを変えようと思って、ハネモノ系にしてみたんです。これはいいじゃん(笑)ということになって、メロの隙間にテクノで修得したシーケンスをかみ合わせてやっていくと、哀愁バージョンになりまして(笑)。で、最後のほうでリフレインしますよね。そこを作っているうちにああしようこうしようとなって、結局5分程度だった曲が8分弱の大作になってしまいました。お気に入り度は一番です」

SPLASH WAVE

「スプラッシュウェーブって、原曲のほうはイントロがマイナーだったんですが、今回はまずメジャーにしまして、さらに明るくなりましたね。アレンジの評判自体は、この曲が一番いいようなんですが、ドライブには一番合う曲と言えそうですね。実際に、今回の3曲のアレンジが終わった後で、ドライブゲームの曲だけど、ちゃんとドライブに合うだろうかって、作った曲をテープに録って車につんで流してみたんですよ。そしたら、この曲が流れるとアクセルを踏みたくなって(笑)。全体的には、裏メロが気持ちいいので、そのあたりが聴きどころなんでしょうが、僕自身、この曲はアレンジ的にもう一歩だったかなとも思っています」

LAST WAVE

「今回のアレンジ曲を作る際に、移植チームに『とりあえず30分程度以内で作ってくれ』と言われたので、なんと5分もある曲にしてしまいました。この曲が流れるネームエントリーのシーンはたったの20秒しかないので、普通はイントロだけで終わってしまいます(笑)。オプションでじっくり聴いてほしいですね」

ネームエントリー時に流れるラストウェーブ。クリア状態によって、2パターンの流れ方があるぞ

AM2研㊙情報局 VIRTUA SURF

読者のみんなからの質問や気になる最新情報をお伝えするAM2研オフィシャルコーナー・バーチャサーフ。今回は「バイパーズ」三昧だ。

「バイパーズ」グッズ大放出!!

●世界一のスポーツゲーム「バーチャストライカー」を世に送り出した、三船敏さんの近況と、サターンへの移植の可能性を教えてください。私の予想では、サターンへの移植は、岡安さんが現在人知れずやっていて、三船さんは続編を開発中では？　(神奈川県・ミストラル横浜)

AM2研■私個人では何とも言えないのですがサターンには「ビクトリーゴール」シリーズがありますので、セガ内部でバッティングするのもどうかと……。「ビクトリーゴール」も業務用の「バーチャストライカー」とは違った面白いゲームだと思いますので、今後の要望など出されてみてはいかがでしょうか？　僕に関しては、次回作を早くお知らせできるといいんですけどね。もうしばらくお待ち下さい。　(AM2研・三船)

なお、岡安に関してはノーコメントということで。　(AM2研・ウメ)

●大ヒット稼働中の「バーチャファイター3」でも、サウンドの重要なパートをつとめている光吉さん。カラオケ進出を野望としていた光吉さんのお願いを誰かかなえてあげてくれる人はいないのでしょうか？　(三重県・中野優子・17歳)

AM2研■ご安心ください。なんとクセツ1年。待望の光吉の曲がセガカラに入ります。曲は「愛がたりないぜ」「Solitude」「Believe In Love」の3曲で、10月中旬頃から各店舗に入る予定です（ちなみに高原由妃「Dancing Shadow」やサクラ大戦の主題歌なども同時期に入ります）。おっと、ここで、あの光吉から、カラオケに関するコメントが！「とうとう、光吉猛修の野望の一つでもあるカラオケ進出が実現しました！　次は「DAYTONA USA」の「Let's Go Away」でも入れてもらえれば、完璧なる野望達成です！　次はカラオケのビデオに出演だね!!　熱唱しましょう！」

というわけで、連載も長い「バーチャサーフ」のコーナーですが、近日リニューアルを敢行予定。こちらもご期待を。

カラオケ事業部からはじき出された時の悔しさをバネに、ついに夢を実現した光吉くん。次の4コマネタも決まりか。

プレゼント1 ファイティングバイパーズTシャツ

ハードなイメージのバイパーズ（毒蛇）マークがポイントの非売品Tシャツ。今回は10名の人にドーンとプレゼントしちゃうぞ。

プレゼント2 アルバスプーンバイパーズスペシャル

2名

ファンならずとも垂涎のレアグッズ"セイコーアルバスプーン「バイパーズ」バージョン"。2名に！

AM2研ギャラリー

両作品とも絶好調のせいか、「バイパーズ」対「VF3」となった今回のイラスト。勝つのはどっち？

◀茨城県・初見武志

妙にいい味出しているペプシマン。今後の出演も熱望したいところ？

◀富山県・上本ヲメツ

あのテカテカした銀色のパンツが気になる人も多いのでは……？　犯罪者的な（？）マスクも効いてます。

◀栃木県・佐伯七瀬

ソニックのコスプレをしたハニー。じつは隠されてたりして（ウソ）。

◀神奈川県・るいかわ美加

勢ぞろいした「VF3」の女性キャラ3人。みんなは誰がタイプ？

◀静岡県・虹男

渋いぜバン。不敵さと強さを醸し出す横顔に惚れるよね。

◀兵庫県・とらまる

学生時代コックの道も考えたという鈴木裕氏。ラウは彼の分身です。

ハガキ大募集！

採用者から抽選で Tシャツ+αが当たるぞ!!

AM2研と「サタマガ」編集部共同製作の特製Tシャツ。デザインは有井伸孝氏。

「AM2研Express Neo」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるよ。ハガキは直接AM2研に渡すから、今後の作品（音楽を含む）への意見や要望も、制作の参考にされるかもしれないぞ。採用者には抽選で特製Tシャツ+αをあげちゃうからね。

【AM2研Express Neo応募先】AM2研へのご意見、ご質問、イラストなどは、〒103　中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク5F「セガサターンマガジン」編集部「AM2研Express Neo」まで送ってね。プレゼントも同じ住所で「○○○」係と商品名を書いて送ってね。

NEW RELEASE TITLE CHECK!
発売前テストプレイ

セガサターンソフトレビュー
SEGA SATURN SOFT REVIEW

今回はこれまでの賑わいが落ち着いて本数も少なめだけど、長く遊べそうな作品がいろいろ登場するぞ。まさに秋の夜長にいいかも!? よーくチェックするのだ!!

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定１カ月以内のサターン新作ソフトを対象に〝お試しプレイ〟を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版もしくは、途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。CDソフトということをご理解いただき購入の〝参考意見〟としてご覧ください。

REVIEWERS

Lady Users Group 女性ユーザーズ

構成員
●櫛田理子
●青山ようこ
●出口かおり
●みにぃ小梅
●鈴木あつこ／他

恒例のサタマガ女性陣大阪旅行でネオジオランドへ行ったら、なんと卓球台が！ やりたいんだけど、ちょっと恥ずかしくて出来なかった。次回は挑戦？（ようこ）

Game Mania Group ハイローラーズ

構成員
●池袋サラ
●ロンドン小林
●居酒屋
●ガイア佐伯

とりあえず忙しい。頑張って働いて、いったい何が待っているのかよくわからないけど、何もしないよりはマシかなと思ってピコピコ。（ガイア）

Guest Game Writers ゲストライターズ

構成員
●TETSU
●リアル鈴木
●綱島不二屋
●ジャムおじさん
●高坂亮一／他

まだサクラ大戦買ってないんすよ。お金がないし暇もない。予約してないので限定版が買えないんす。誕生日がきたばかりなんで誰かプレゼントして〜。（まさ）

発売予定ソフト（10月11日〜10月25日）

エターナルメロディ

発売中（10月4日発売）

アルザは〈エネジー・アロー〉の魔法を覚えた！

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.33

●メディアワークス
●5,800円（全年齢推奨）
●SLG（恋愛シミュレーション）
●バックアップ（14コ）
●１人用

恋する気持ちを奏でる!?

事故にあって異世界にきた主人公が仲間を育てつつ、もとの世界に戻るため冒険に出る。

登場キャラは14人。君は誰を仲間にする？

女の子の好みにもよるけど

まず気になったのは女の子の絵。どうも線の荒さが気になるんだよね。おまけにそっぽ向いている子が多いし。このテの育成モノは女の子の好みで好き嫌いが決まると思うので、ちょっと私には……。しかしゲーム内容はスゴロク、アドベンチャー、育成の３つが楽しめて良いですね。イベントの豊富さやライバルとの競い合いなどは他の育成より面白い点です。戦闘シーンはもう少し動きがあってもよいと思いますけど。女の子の絵は好みしだいですが、一風変わった育成モノを求める人なら薦められるかな？（あつこ）

なんか運ないのかな、僕

中身はRPG要素をからめたスゴロクゲームといった体裁ですが、敵味方に分かれて宝物争奪戦を繰り広げるというアイデアは面白い。確かにキャラ絵の好き嫌いはあるけど、メンバー編成しだいでサブシナリオが変化するシステムには好感が持てました。ところが！ 実際のプレイでは私の運が悪いのか、ルーレットの目が悪くなかなか勝てない＝ストレスが溜まりました。せめて出発チームの順番くらいは最初にルーレットで決めてイイのでは？ 冒頭の長いキャラ紹介部分も、再トライ時はキャンセルさせてほしかった。（ロンドン）

ちょっと展開がタルいかな？

導入部が長すぎて、プレイを開始する前にくじけそうになってしまいました。操作感自体は全く問題ないんだけど、途中のイベントにパラメータがどれくらい反映されているのかわかりにくかったり、セリフが多すぎて中ダレしてしまったりと、もう少し詰めるべきところがあったような気がするっす。前作の「ウィザーズハーモニー」が俺的に大ヒットだっただけに、少々残念な感じ。でもまあ、キャラクターの作り方が相変わらずで、感情移入度は個人的に大です。いわゆる「佳作」といったところでしょうか。（がすけつ）

7

ブレインデッド13

発売中（10月10日発売）

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 5.33

●ココナッツジャパンエンターテインメント
●6,500円（全年齢推奨）
●ACT（インタラクティブアニメ）
●無限コンティニュー制
●１人用

〝13〟に秘められたものは？

美麗アニメで繰り広げられるインタラクティブムービー。悪の科学者の野望を阻止せよ。

残虐なはずのやられシーンも思わず笑いが!!

ストーリーにハマれれば……

嫌悪感を持たない残虐さって、やっぱり海外ゲームはうまく表現できてますね。殺されるシーンが見たくてわざと殺してしまう……ならいいんですが、思ったよりずっと難しくて必然的にそんなシーンばかりを見るハメに。ただ、多くの海外ゲームの特徴であり日本人の、しかも初心者には大変な問題がやはり！ ゲームを進めるうえで、かなり不親切な部分が多いしストーリーが万人向けという感じではない。こればかりは、好きになれないなぁ。キャラは可愛いし流麗なアニメーションは一見の価値ありなんだけど。（ようこ）

6

よく首が飛ぶ主人公だネ！

グロテスク系のアメリカンチックな絵が素敵なLDゲームですな。画面に矢印とか表示されないし、ゲームレベルの設定はないけど入力の甘さがある分だけ遊びやすいかな。コンティニューもやり放題だし。ただ、面クリア型じゃなくてマップの中を行ったり来たりする形式なんスよね。しかも一度倒した敵が通るたびに復活してて、ちとうっとおしい、というか途中でダレまくりっスわ。マップも何だかわかりにくいし。でも、ちゃんと日本語吹き替えになってるのは感心。でも忍耐力か気長に遊ぶ気持ちが必要かも。（居酒屋）

6

前時代的なところは……

コマンド表でもないならば秒殺もののソフト。数秒アニメを見るたびに主人公が死ぬことになる。もと（海外版）を忠実に移植したのはわかる。でも、どうせならば単なる移植ではなく、例えばヒントを表示する難易度を用意するなど、ユーザーフレンドリーな改良を加えて発売したほうが、より楽しめるゲームになったと思う。せっかく声優陣を起用して日本語化を行っても、先に進むに進めなくなって、ユーザーが途中で放り出してしまうのではないだろうか？ アニメそのもののデキはいいのだが……。（高坂）

発売予定ソフト

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン

発売中(10月10日発売)

使用サンプルの完成度 100% 難易度 普 平均点 6.66

●ビデオシステム
●7,800円(全年齢推奨)
●TAB(麻雀ゲーム)
●バックアップ(3コ)
●1人用

お馴染みの番組をモニターで!
フジテレビ系で放映された同名番組のゲーム化。有名芸能人との対局がサターンで再現。

ゲーム中のセリフもそのままで雰囲気満点。

女性ユーザーズ なんかすっごく地味

TV番組を見てるぶんにはまあまあ面白かったけど、実際それをプレイするっていうと、どうもねぇ。出てくるタレントさんも今旬な人達じゃないし、捨て牌やリーチの時のセリフもつまんない。こんなの(機械が)読みにいってんのかと思うと腹立つし。実戦時の和気あいあい(?)とした雰囲気を狙ったんだろうけど、失敗かも。あと、これって完全イカサマもんだけど、TVもそうだったの? それにしても、長い戦いの末、優勝したってのに「優勝おめでとう」の一言で済まされるとは思いもしなかったよ、あたしゃ。(かおり)

5

ハイローラーズ やばい、面白い

割れ目ルールというギャンブル性の高いルールをメインに持ってきたのは目新しいね。同名のTV番組とルールは同じなんでこの番組を見ている人にはすごくとっつきやすい。とか言ってる俺もちゃっかり見ています。登場人物が実名、実写取り込みでギャラがいくらかかっているか知りたくなるぐらいの豪華キャスト。台詞まで本人を使っているから、話し方の癖なんかがダイレクトに伝わってくるんで思わず笑っちゃいます。風間さんにコテンパンにやられたんで、TVで見たらきっとむかつくでしょう。買いです。(池サラ)

8

ゲストライターズ 室井滋に燃えろ!

「猫が好き」が好きだったがすけつとしては、室井滋さんが喋るってだけで買いのソフト。「われめDEポン」自体が深夜の放送だったんで、題材的には知る人ぞ知るって感じでしょうな。肝心の麻雀部分は、ルール設定も細かくできるし、思考ルーチンも強すぎず弱すぎず、全体的によくできてます。ワレメや2枚ドラを設定すれば、お手軽になりがちなゲーム麻雀に新たな緊張感を生むことも。あえていうなら、捨て牌のレイアウトが6牌3列じゃないのと、鳴き牌が画面内に表示されないのがちょい不満。(がすけつ)

7

ぎゅあんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND

10月11日発売

使用サンプルの完成度 100% 難易度 普 平均点 7.33

●ゲームアーツ
●6,800円(全年齢推奨)
●TAB(麻雀ゲーム)
●バックアップ(1コ)
●1人用

ドラ夫がサターンに帰ってきた!
各機種で人気の「ぎゅわんじ自己」がサターンで登場。ゲームモードは3つを用意。

キャラはシリーズ最多の56人が登場する。

女性ユーザーズ イカサマものの王道です

やっぱり楽しいっす、このシリーズ。今回のディ◯ニーランドを完全にパクった設定はもちろんのこと、従来のギャグセンスも相まっていいデキだと思います。でも、文字にしちゃヤバそうなギャグが多くて、どう書いていいんだか……。そうそう、キャラのリーチアクションが派手めなのにプレイ中あまりうざったくないのもいいですね。それとデートモード。女の好みに合わせた打ち方ってのもまた新しい楽しみ方よね。新キャラも増えたし長く遊べることうけあい。イカサマ麻雀が嫌いじゃなけりゃ買いでしょう。(かおり)

ハイローラーズ な、なんだこの速さは

遥か遠い昔から作られている麻雀ゲームの最新版。片山センセの同タイトルの麻雀漫画をベースにしているのだが、俺がプレイした時の衝撃はそのキャラクター性よりも、対局時のテンポのスピード。レスポンス良すぎっす。いろいろなモードがあって、家で1人でやるにはもってこいかも。あと相変わらずキャラクター1人1人の個性付けがしっかりしていて台詞とかもいい感じで笑えるますよ。逆に漫画を知らないと笑えないって欠点はあるかもね。まぁその点を差し引いても損はしないはず。(池サラ)

7

ゲストライターズ 古典的ギャグ麻雀ソフト

片山まさゆきの麻雀キャラ総出演(爆牌党はいません)ですが、初出は10年以上前のものもあるので、懐かしく感じる反面、古さも否めません。キャラクター数と、ムービーの量はさすがに圧巻ですが、明菜ちゃんのサービスカットなど、オヤジ向けの演出を多く入れてほしかったかな。キャラの個性的な打ち方がウリなので、選んだキャラによってはストレス溜まりまくりです。かといって普通にフリー対戦しても寂しいんですけど(笑)。デートモードがボリューム的にちょうどいいので、これにはハマりそうです。(綱島)

ラングリッサーIII

10月18日発売

使用サンプルの完成度 100% 難易度 普 平均点 7.0

●メサイア
●6,200円(全年齢推奨)
●SLG(シミュレーションRPG)
●バックアップ(4コ)
●1人用

誰をヒロインにする?
ファン待望のシリーズ第3弾。4人のヒロインとの接し方で後半のイベントが変化する。

神谷明、笠原弘子など超豪華声優陣が出演。

女性ユーザーズ もう1つ進歩があれば……

シリーズを通して受け継がれてきたシステムは健在だし、うるし原キャラは相変わらず魅力的。またグラフィックや音声がパワーアップしたこと、世界観が変わっていないことなどもファンには嬉しい。しかし、もう少しサターンならでは、と思える進歩があっても良かったかな。戦略性がやや浅いのも残念。SLG初心者には良かったというか、これからラングリッサーを始めてみようという人のための作品という感じ。この先、シリーズがどうなっていくかが気になります。とりあえず無事に出てよかった、本当に。(ようこ)

7

ハイローラーズ 安定した作りに濡れぎみ

今までのシリーズが視覚的に改良された感じかなぁ。基本となるシステムは変わらず、ストーリーのノリも同じ、戦闘シーンに変更あり、ってところですか。損なわれた部分はないと言っても過言じゃないけど、逆に革新的なシステムなんかは見受けられんかな。ゲーム自体が完成されてるから大きな変更はいらないのかもしれないけど。とにかく変更はないけど、各シーンの演出とか戦闘シーンの見せ方なんかはうまいっスよ。美男子&美女+露出の図式が守られてるのは嫌いだけど。まあ期待どおりってことスか。(居酒屋)

7

ゲストライターズ 時間のかかる戦闘をどう感じるか

ちょっと〝作業〟的な操作がある気がする。というのも、消滅した傭兵ユニットを「治癒」コマンドで復活できるので、同レベルのユニット同士だと、それを繰り返して戦闘時間をむやみに長くしているように思えるのだ。ボスにいたっては1回の治癒でほぼ全快だし。戦略しだいでそれを緩和できても解消できないのは痛い。これを「SLGの醍醐味」と感じるか「作業」と感じるかは微妙なところだ。しかし、シナリオが充実しているので、それに感情移入できれば、その苦労も達成感へと変化するかもしれない。(まさ)

7

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

ワールドベースボールII

10月25日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 5.66

●セガ
●5,800円(全年齢推奨)
●SPT(野球ゲーム)
●バックアップ(1コ)
●1人～2人用(対戦)

ドクターK再び!
野茂投手の登場で話題になった同名シリーズの第2弾。登場する選手などはすべて実名。

実況はすべて英語。アメリカ国歌も流れる。

女性ユーザーズ　大リーグに詳しい人には

綺麗なビジュアルに迫力ある試合。野球ゲームに求められるモノは十分入っていると思うのですが、これといってずば抜けていいところがないのも確か。しかしオプションやゲームの種類などが豊富なので、野球ゲームを持っていない人はこれ1本でOKということでオススメです。今は野茂がいるので少々メジャーになりましたが、やはり大リーグを知っている人でないと面白さは半減かな? ゲーム自体では球の速さなどスピード感があって気持ちいいです。ホームラン競争の多人数で遊べるモードも楽しいぞ。(あつこ)

7

ハイローラーズ　そろそろ新しい工夫があっても……

実写取り込みのいわゆる「ファミスタ」タイプのゲーム。とりあえず実況その他モロモロ、流行のシステムを取り入れてあって、安心して遊べるタイプではあるが、斬新さがイマイチ足りないような気が……。というか、どこが他の野球ゲームと違うのか、メジャー28球場が入っていることは評価できるけど、チームエディットもこのソフト独自のものでもないからねぇ。これだけ野球ゲームが数多く出てきていると、そのアピールポイントがしっかりしていないと、買う側としてはなかなか手を出しにくいでしょ。(ガイア)

5

ゲストライターズ　大リーグ通でないと……

ベースになっているのは7月に発売された「グレナイ'96」。モードや操作は同じなので、ゲームとしての完成度はそれと同じ。ただ、チームエディットのキーワードがより直接的な言葉で示されているので、選手メイキングはやりやすくなっている。大リーグのホームグラウンドがすべて入っているのも評価できる。しかし実況等はともかく、メニュー画面まで英語である必要はあったのか? 海外版をとりあえず出した、と思われても仕方がない。結局人物などを移し替えた「グレナイ'96」なだけだね。(高坂)

5

マスターオブモンスターズ～ネオジェネレーションズ～

10月25日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 6.66

●東芝EMI
●6,800円(全年齢推奨)
●SLG(ファンタジーシミュレーション)
●バックアップ(1コ)
●1人用～2人(対戦)

ユニットに愛を持てるか?
人気のシミュレーションをサターンにパワーアップ移植。マスターは6人から選択。

各所に美麗アニメーションが用意されている。

女性ユーザーズ　時代の空気を吸い込んで

サブタイトルが示すとおり、一連のシリーズのイメージからの脱却が見てとれるのは好印象ですね。かつてウォーSLGが、マニアのためのものだった時代に構築された、独特の硬派な印象が消失したのは寂しいけど、時代の空気をうまく取り入れ、誰にでも楽しめる雰囲気があります。進化や合成などの概念により、マスターだけでなく各ユニットにもキャラクター性が生まれ、よりドラマティックな構成なのも○。コマンドやパラメータも整理されてわかりやすいしね。ただ、全体の難易度や所要時間には過去の面影が。(櫛田)

6

ハイローラーズ　ユニットを育てる楽しみがわかるなら

「大戦略」のシステムを生かしたファンタジーバージョンといった感じのSLG。ユニットの成長が楽しみで、パソコン版はかなり遊んだ記憶があったが、その楽しさはサターン版にも受け継がれている。ただ、戦闘シーンの一瞬の読み込み、どこのユニットが戦闘しているかわからない(敵ターン中)のはとても気になった。また、ボスキャラの体力の回復ぶりは見事なもので、どうしても物量作戦になりがちというか、多くのユニットを犠牲にして戦わなければならないのは悲しい。僕がSLG下手なのを差し引いてもね。(ガイア)

7

ゲストライターズ　初心者向けの簡易MAPも欲しい

パソコン、メガドライブと、ハマったロですが、グラフィックは確実に進化してますね。セーブもパワーメモリーがあれば数多く取れるところは親切です。ただ、単一色でない敵味方のユニットは一目で確認しづらくなって残念。戦闘時に背景移動しないので、どのモンスターがやられているのかわかりにくく、戦闘に要する時間も長いなどの、元ソフトのシステム上の問題点も多少見られます。それでもファンタジー好きなら、迫力の魔法アニメーションやモンスター育成のために買って損はしないでしょう。(綱島)

7

ズープ

11月発売予定

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.0

●メディアクエスト
●4,800円(全年齢推奨)
●PUZ(アクションパズル)
●コンティニューなし
●1人用

単純ながら奥が深い!?
撃って消すだけのお手軽パズルが登場。自機の色代えも重要。モードはA、Bの2つ。

ゲーム中に流れるBGMも必聴モノだ。

女性ユーザーズ　熱くなければ猿にはなれないよ

同じ色なら消える、違う色なら入れ替わる。んで、ひたすら消し続けて陣地を守るっていういたってシンプルなルールはわかりやすくていい。ステージの後半になると、手がついていかないぐらい敵が増殖する、妙な緊張感も実は好み。でも、シンプルすぎる気がする。何かこう、どかんと派手なものがほしい。確かにアイテムを使ったら多少は派手に消えてくれる、陣地ギリギリまでためこんで高得点を狙うスリルもある。だけど偶然でしか狙えないって……。本当にただの単純作業になっちゃう。爽快感が欲しいなあ。(太股)

6

ハイローラーズ　やっぱ音楽の力は偉大だわ

最初はテクノなBGMに魅せられて淡々とプレイしていました。しかし、そのうち同色をうまくつないで効率化を図ったり、交互に列を消すテクニックに気付くと相当楽しく遊べることがわかり、結構ハマってしまいました。戦略的な面あり、シューティングのようなアクション性もありと、内容のシンプルさが逆にゲーマー魂(あるのか?)を奮い立たせてくれます。ただ、ひたすら厳しくなる敵の猛攻を一本調子でしのぐ展開は、昨今のユーザーには少々物足りないかも。手軽に買える値段になればそろえてもよし、かな。(ロンドン)

6

ゲストライターズ　サウンドテストはないのか?

延々とブロックを消すだけのアクションパズル。淡々とした展開と、シンプルな画面構成。たまにアイテムが出る以外には、これといった特徴もないストイックなゲーム。しかぁし! BGMがいいんだな。クラフトワークあたりを彷彿とさせるいい感じのテクノをバックに、ただひたすら消していくという作業を続ける……気が付くといわゆる「猿」状態になっちゃってるのね。もともとパズル系が好きなだけに、思わずはまっちゃいました。スコアアタックするライバルがいれば、さらにアツいんじゃないかな。(がすけつ)

6

NEXT LEVEL SECRET TECHNIC LEAGUE

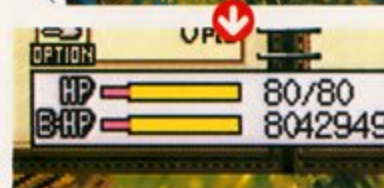
次世代裏技リーグ

64 bit級 ダークセイバー ●クライマックス ●サターン

ポイントが大量に増える

石川県・益田保之・19歳

戦闘終了時に入るポイントを数10億の単位まで増やせる裏技だ。ただし、ポイント数の消費量は一定ではないため一種のバグ技。またポイントを消費し体力ゲージを上げる場合も一定値以上増やすことはできない。沼やトラップでそう簡単にはゲームオーバーにならなくなるぞ。

トラップや戦闘を利用して、持っているポイントを10〜19にする。

トラップにかかったらポイント20と引き換えに復活。一定の場所からゲームを最スタート。

ポイントを条件内の数にして、ジャックに回復してもらう。

ポイント数が数十億の単位で跳ね上がる。これでトラップによるゲームオーバーの可能性は格段に減ったぞ。もちろんポイントで体力ゲージを増やすのを忘れずに。

32 bit級 天地を喰らうⅡ ●カプコン ●サターン

超必殺技が使える

栃木県・田辺典文・23歳

横スクロールアクションの中で特に人気の高いこのゲーム。サターン版では、各キャラにアーケード版になかった強力な超必殺技が追加されていたぞ。この超必殺技は、通常下、上＋アタックボタンで出る必殺技のパワーアップバージョン。これを使いこなせば普段より簡単にゲームを進められるはずだ。

タイトル画面でR、Y、L、X、A、B、Rの順にボタンを押すとタイトルの文字が青くなる。これでゲームをスタートしよう。

超必殺技のコマンドは張飛だけ違う。敵の近くでレバー2回転＋アタックボタン。2つの投げ技を組み合わせた豪快な技だ。

ゲーム中に下、上、下、上＋アタックボタンと入力する。趙雲の技は昇龍剣を出した後、さらに高く飛び上がるぞ。

16 bit級 ダークセイバー ●クライマックス ●サターン

電卓が出る

滋賀県・林幸宏・16歳

HPの回復やアイテムの使用など、いろいろと使用するバウンティハンター手帳。この手帳は現実に使われている手帳とほぼ同じ形のうえ、さらに電卓まで付いていた。これでポイントの計算ができる？

通常画面でXを押して、どこのページでもいいので手帳を開いた状態にする。

手帳を開いたらRと右を同時に押す。すると普段は選択できない電卓の画面が現れるぞ。

8 bit級 同級生if ●NECインターチャネル ●サターン

セリフを何度も聞ける

茨城県・角田修二・18歳

以前紹介した、タイトル画面にディフォルメされた女の子が登場する裏技。この状態でゲームスタートすることで、ゲーム中のキャラのセリフを何度も聞けるぞ。もちろん繰り返せるのは音声が入ったセリフだけ。好きな女の子や声優の声が何度も聞けるなんてうれしいね。

電源を入れた後、画面が白くなる前にL、R、X、Y、Zを同時に押し続けるとこの画面に。

後は気に入ったセリフの後、LかRを押すだけ。これで声を聞きのがす心配はないぞ。

32bit級 エンディングテスト

新型くるりんPA／ ●スカイ・シンク・システム ●サターン

東京都・野本彰

「くるりんPA／」のキャラクターが一新。アイテムも増えてさらにおもしろくなった新型くるりんPA／の裏技だ。この裏技はキャラクター全員のエンディングとスタッフロールが見られるというもの。今回はセーラー服やチャイナドレスの女の子などカワイイキャラがいっぱい。エンディングの絵も見応え十分だ。

タイトル画面でオプションを選択。ミュージックテストに入ったら、上、上、下、下、上、下、下とコマンドを入力しよう。

これがエンディングテストの選択画面。キャラを選択し、右に表示されているエンディングか、スタッフロールが見られる。

この通りそれぞれ好きな願いをかなえてもらう。彼女は魔法使いになって自由に空を飛べるようになった。しかしこの後……。

32bit級 モンスターチームが使える

マジックジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96 ●BMGビクター ●サターン

群馬県・飯田徹・17歳

多人数プレイや、本場の雰囲気を出すための英語の実況中継など、本格的なバスケットボールの試合がしたい人にお勧めのこのゲーム。全29チーム以外にも、マニュアルに記載されたコマンドを入力して選択するスタッフチーム。この他に見た目にも楽しいモンスターチームが選択できる。ミイラ男や狼男などがバスケ選手として登場するぞ。

メインメニュー画面でマニュアルに書かれたスタッフチームを出すコマンドを入力。左、右、上、下、R、L、A、下の順に押そう。

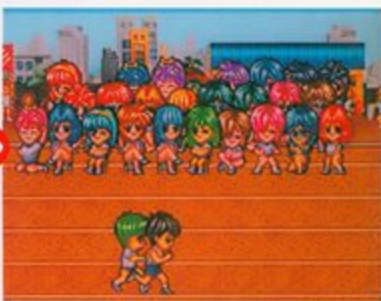
その直後に左、右、上、下、R、L、A、上を押すとモンスターチームを選択できるようになる。見た目にもおもしろい試合だ。

8bit級 他の女の子とゴール

ときめきメモリアル～forever with you～ ●コナミ ●サターン

愛知県・永野和人・15歳

裏技が数多くある「ときメモ」。役に立つものから意味なし技まで色々あるが、これはその意味なし技の1つ。6月の最初の週にある体育祭の「借り物競争」で他の女の子が選択できる裏技だ。このコマンドを実行すると、指定以外の今までに登場した女の子を連れてゴールすることができる。お遊び技なので試してみる程度にどうぞ。

指示書を取ってから選ぶまでの間に、スタートを押しながらB、B、B、Cの順に素早く押す。これで他の女の子を選択できる。

今までに登場した女の子を、自由に選択してゴールできる。ただ、1位でゴールしても失格になってしまうのだ。悲しい……。

32bit級 戦闘時のHPが5730に

ときめきメモリアル～forever with you～ ●コナミ ●サターン

佐賀県・山脇誠二

修学旅行や、番長にからまれたときに登場する戦闘シーン。ここでHPを5730に大幅アップできる裏技だ。特に番長戦ではかなり重宝することになるだろう。これで戦闘に勝つ確率はかなり上がるはず。

戦闘に突入したらB、B、C、B、B、C、A、Aと素早く入力しよう。

8bit級 メッセージが増える

ときめきメモリアル～forever with you～ ●コナミ ●サターン

岐阜県・佐々木勝則・17歳

デートスポットのチェックに欠かせない情報誌。この情報誌を見ると主人公が色々なコメントをする。ここでコマンドを入力すると別のメッセージが出てくるぞ。ちょっと情報でもコメントしてくれるのだ

この画面で上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aとおなじみのコマンドを入力。

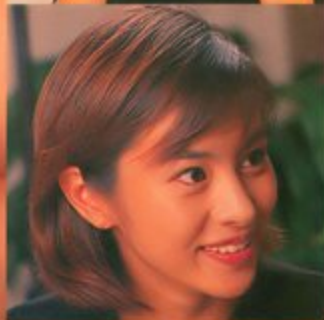
裏技大募集

●次世代裏技リーグでは、セガ関連のハード（サターン、スーパー32X、メガドライブ、メガCD、ゲームギアなど）の裏技を募集しています。
●ハガキの裏に、ソフト名、機種、裏技の内容、ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。
●同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。なお、採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。

64bit級	サターンソフト2本&図書券5,000円分
32bit級	サターンソフト1本&図書券3,000円分
16bit級	編集部特製テレカ&図書券1,000円分
8bit級	編集部特製テレカ

※セガサターンソフトのかわりに、同本数のメガドライブソフトをご希望されてもかまいません。また、ゲームギアソフトをご希望の方は、セガサターンソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。なお、ほしいソフト名は第3希望までお書きください。

あてさき 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株『セガサターンマガジン』編集部 「次世代裏技リーグ」係まで

Creator's bank ゲームを彩る人々 vol.16

TAMAO SATOH

さとうたまお　1974年1月2日生まれ　A型　千葉県出身　B/83 W/57　H/84　趣味　モダンダンス「超力戦隊オーレンジャー」で一躍有名に。ネオジオの最新作「THE KING OF FIGHTERS '96」でアテナの声を担当。同ゲームのアレンジサウンドトラック（サイトロン 発売中　2,500円）では2曲を熱唱している。

タレント　さとう珠緒

この仕事を始めたきっかけは大阪のアイドルラジオ番組のアイドルを育成しようというコンテストです。それからいろんな仕事をさせていただきましたけど、やっぱり「超力戦隊オーレンジャー」は特に思い出深い作品ですね。「こういう話があるんだけど」って言われて「ぜひやりたい」ってオーディションを受けたんですが、これが大変で、写真審査を入れると5次審査まであったんです。まず台詞を喋って自己紹介して、「アクションやってみて」「はあい」と言って、何もできないのに「エーイ！」みたいな感じで（笑）。「ああ、もう絶対落ちたわ」と思いました。でも最終審査のときは空手をやっている人に回し蹴りとか教えてもらって練習して行ったんですよ。なのに、「やんなくていい」って言われちゃって。で、オーディションが終わった後マネージャーに「何でそこでやりたいって言わなかったの。だから珠緒はダメなんだよ！」って怒られて。悔しくてもう一回審査会場に行って、「やらせてください」って言ったんです。そしたら「君は受かったよ」って。オーディションも含めて、オーレンジャーは本当にいい経験をさせて貰えた作品でした。

で、「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」のアテナの声優も、同じように「こういう話があるんだけど」って聞いて、「やらせてください！」と。「アテナちゃんやりたいです。よろしくお願いします」という感じで（笑）。今までにCMのナレーションと、オーレンジャーのアフレコをやっていたので、一応大丈夫だろうと思ったんですけど、映像がなくて、こういう感じって言われて喋る形だったので、それは難しかったですね。でも、「キャア」「エイ」とか「ヤア！」みたいなかけ声は慣れていたので、任して！　ってなもんでした。ゲーム自体はやってみたんですけど、最初はすごく嬉しかったんですよ。「自分の声のキャラが使えるぞ。イェ～イ」って。だけどすぐ負けちゃって。そうなると、自分の声なのでかえってすごく悲しくなりましたけど。でもアテナは本当にカワイイ。「アテナ、いきまあ～す」、あのセリフが一番好きなんで一番気合いを入れました。

Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン読者プレゼント

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは、'96年10月11日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは10月25日（当日消印有効）、発表は本誌12月27日号の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。　（TEL　03-5642-8185）

2 1997年ドコモオリジナル広末涼子カレンダー ●5名

非売品／提供　ドコモ

ドコモのポケベルCMで一躍注目を集め、CMや、グラビアなどで幅広く活躍中の涼子ちゃんのオリジナルカレンダー。今後の活動にも要注目！

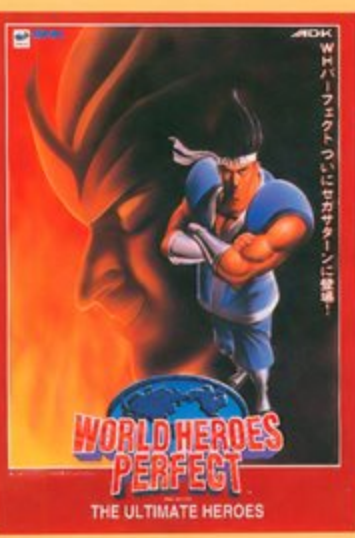
3「闘神伝URA」ポスター ●15名

非売品／提供　タカラ

メガネっ娘を含む新キャラ2人が追加されたサターンオリジナルの「闘神伝」。ゲームとは違ったかっこよさを見てくれ。

4「ワールドヒーローズパーフェクト」ポスター ●3名

非売品／提供　ADK

とかくイロモノばかりと思われているみたいだけど、ポスターのほうはこんなにかっこいいのだ。

5「サイバードール」Tシャツ ●5名

非売品／提供　アイマックス

けっこう難しいけど、今も堅実な支持を受ける「サイバードール」。街着としても十分着られるデザインがとってもGood！

6 オリジナルキャップ ●1名

非売品／提供　ヴァージンインタラクティブ

サイドにワンポイントのヴァージンロゴがさりげなくおしゃれ。これをかぶって「カオスコントロール　リミックス」をプレイするしか！

8月23日号プレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
愛知県・飯島俊一郎、福岡県・豊田正一、静岡県・山田　宏
神奈川県・川口和幸、群馬県・森田浩典、広島県・阿部昌直
北海道・岩沢　裕、静岡県・田畑正樹、福岡県・森園智幸
東京都・加藤邦彦、埼玉県・蒲生和紀、山形県・原　亮
神奈川県・川村　勲、福島県・三沼定光、栃木県・木村正彦
静岡県・菅原大輔、愛知県・久保高志、埼玉県・西岡　愛
福岡県・岡野　浩一、京都府・今林一也
②パワーメモリー（5名）
岩手県・関　和康、石川県・田中泰男、愛知県・山原慎也
神奈川県・中田綱紀、石川県・川端亮介
③「リアルバウト餓狼伝説」ポスター（5名）
鳥取県・長岡大輔、福島県・木村　弘、愛知県・空　健太
徳島県・森本雅浩、福島県・坂井和彦
④「ときめきメモリアル」テレカセット（5名）
青森県・鳩　友明、岩手県・井上宣行、長崎県・河村芳夫
兵庫県・大野忠雄、千葉県・上原　敏士
⑤「マスターオブモンスターズ」テレカ（5名）
兵庫県・宮下栄治、愛知県・金原正弘、埼玉県・冬木重忠
愛媛県・大久保剛志、埼玉県・若林　誠
⑥「GALJAN」ポスター（10名）
宮城県・八幡典明、北海道・藤本良介、愛知県・上野　将
埼玉県・川島康平、大阪府・君津拓也、佐賀県・松村伸俊
群馬県・松下寿徳、宮崎県・芳賀義孝、愛知県・安田知喜
和歌山県・竹内徳彦

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

INFORMATION

来月から始まるセガのイベントキャラバンでは、隠し玉タイトルが発表されるもよう!?　サターンタイトルも年末に向けていよいよヒートUP！　といった感じだね。今号と同時に発売されるサタマガの姉妹誌、セガ公認情報誌『セガマガジン』創刊号もよろしく！

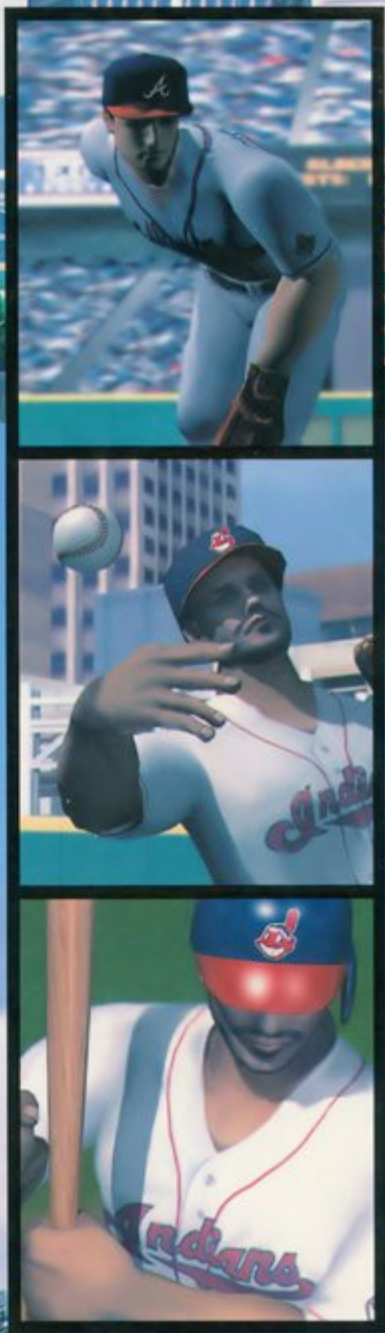
セガサターンマガジン11月8日号は10月25日発売です

本誌の内容に関するお問い合わせは　**03-5642-8185**
平日の午後4時から6時まで　※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

STAFF

編集長　近藤　裕／**副編集長**　西村　亨／**編集**　石坂英作　永田洋子　千葉保弘　長谷　守　黒谷慶大　砂金雅彦／**編集協力**　ヘッドルーム（政綱大介　山田朋一　高橋祐介　野本由紀）　ターニングポインツ（稲元徹也　渡辺智子）　メディアミックス（田中　茂）　山猫有限会社（浅川直樹）／**アシスタント**　小菅誠　小嶋　歩　田所妙子　上田裕生　川崎　伸／**ライター**　折原光治　佐々木功一　小林　仁　戸塚井一作山哲広　窪田　剛　池袋サラ　櫛田理子　青山ようこ　梶原　智　岡崎栄子　川口　一　鈴木　剛　まさ　猪野清秀　宍戸晃男　杉本稽司　鈴木敦子　元祖王様　森　聖一郎　柴山道久　篠田　聡　たか・ぴー　中島健次　加島　綾　飯田REI　藤原昌之　山内康彦　工藤　剛　種村美和子　山田　功／**レイアウト**　村田雅英　渡辺　緑　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　瀬川安芸子　篠原亜希　スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫　藤澤久美子）　金井真由美　邯鄲庵（白勢房枝）　吉田正人　ウォッシュ　大橋広史　木下友秀　ミニマム　青戸真理　ヴァック・クリエイティヴ／**フォトグラフ**　鬼頭栄次　大屋哲男　大金　彰　小林士薫　佐々塚啓介　田中修一　井手宏幸／**イラスト**　八重樫彩織　小島伸行　吉村勇子　小笠原由美子　北山貴代／**写植**　ケイズグラフィック　三共社／**校正**　フィールドアップ／**印刷**　大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用とご了解ください。

2人同時プレイ、途中参加可能！！
プリクラオリジナル卓上カレンダー付き
魔せっ子クララ、
ミラクルワールドで大暴れ!!
クォータービュースクロール画面の
シューティングアクション、
セガサターンに登場!!
18パターンのマルチエンディング
を用意！
画面は開発中のものです。
プリクラ
プリンセスクララ
大作戦
セガサターン専用ソフト
アクションシューティングゲーム
（1〜2人用）
11月15日
発売予定
予価6,800円（税別）
2つのシステムを駆使してステージを進め！
●ピュアエッグシステムはプレイヤーの強い味方、
ピュアエッグがゲームをサポート
●ショットで敵を倒し、動物たちを救え!!
助けた動物の数でピュアゲージがUP!
●あぶなくなったらBOMを放て！
●ピュアエッグはステージごとに成長するぞ!
何になるかは、プレイヤーしだい!!
●ジュエルアタックシステムの攻撃で敵を倒すと大爆発!!
爆発連鎖で高得点だ！ ねらうはDIAMOND!!

SEGA
本物のメジャーにあえる。
★メジャーリーグ全28球団のフランチャイズ球場をフルポリゴンでリアルに表現。
★28球団総勢896名が、'96年度最新データで個性的に登場。
★ケガや天候に左右されながらペナントレースを乗りきる、より現実的な演出を新たに追加。
★自分好みのチームが作れる「チームエディット機能」。
★英語による実況で、TV中継さながらの臨場感!!
'96年度、最新データ完全収録。
World Series BASEBALL II
10月25日発売 5,800円
【スポーツ】
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996 ©MLBPA MSA ©MLB 1995.1996
SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
アーケードはもちろん、サターン情報も満載!!
好評発売中
公式 SEGA Magazine
毎月13日発売 定価300円(税込)
SEGA SATURN
希望小売価格 ¥20,000(税別)
●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。
セガサターンマガジン 1996.10.25 Vol.18
1996年10月25日発行 (毎月第2、第4金曜日発行) 第12巻18号通巻152号
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
電話 営業03-5642-8100 編集03-5642-8125
定価540円(本体524円)
Printed in Japan
T1023404100540
雑誌23404-10/25